

OUR OPINIONS!

平成9年4月10日発行第4巻第3号通巻第18号

www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

隔月刊

ゲーム批評

ゲーム批評 1997

APR

個性派ゲーム大特集!! / セガバンダイ、ドラクエ移籍…業界に広がる波紋

Vol. 14

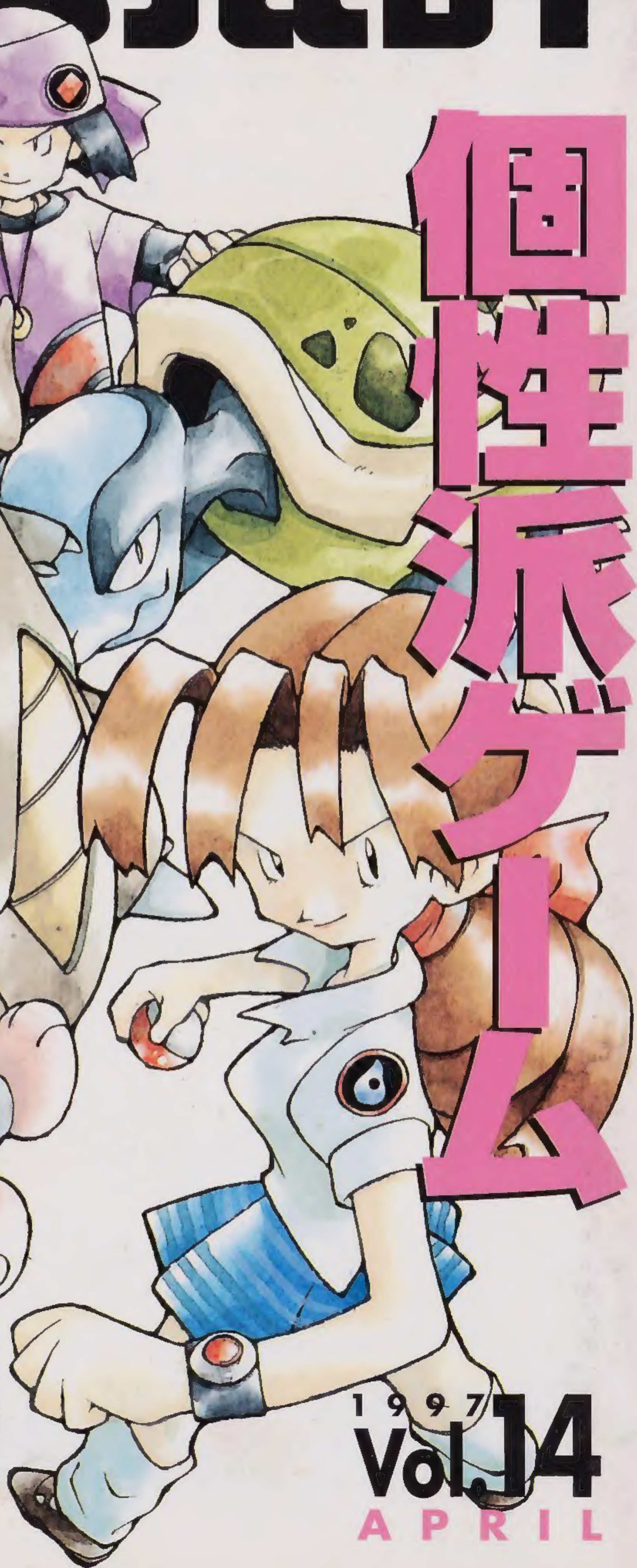
大特集!!

個性派ゲーム

個性派ゲーム大紹介
激白!! 個性派ゲームの制作者
徹底攻略! バカゲーたちの宴

第二
特集

セガバンダイ、ドラクエ移籍…
業界に広がる波紋



1997
Vol. 14
APRIL

ゲーム批評をたくさん置いてくれる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

<北海道>
札幌市 ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
BOOKS いずみ厚別南店
オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）
函館市
<青森県>
青森市 岡田書店（青森市新町1-8-6）
ドキドキ冒険島 青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）
<岩手県>
盛岡市 さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）
<宮城県>
仙台市 本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとはびあ泉店（国道4号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
文教堂書店（国道4号線沿い／パワーセンターカウボーイ三本木店）
志田郡
<秋田県>
秋田市 ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）
<福島県>
郡山市 見聞録（軍用道路沿い）
田村郡 本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）
<群馬県>
太田市 アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）
<茨城県>
水戸市 ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）
<埼玉県>
川越市 黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市 黒田書店上福岡店（東武東上線・上福岡駅前）
大宮市 アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
C Cスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市 Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市 文教堂書店 熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）
<千葉県>
浦安市 アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市 新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市 コミックトレイン（JR西千葉駅・千葉大学南門前）
<東京都>
秋葉原 明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
T-ZONE（中央通り沿い）
浅草橋 浅草橋明正堂書店（JR浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋 三省堂書店バルコ池袋店（池袋バルコ5階）
コミックバンク（池袋ギョーゴ裏手）
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、バツ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
栄松堂書店（JR蒲田駅西口前）
BOOKSルーエ（JR吉祥寺駅北サンロード内）
あおい書店五反田店（五反田1-18五反田NTビル）
大盛堂書店5F（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
一伸堂書店（JR新大久保駅そば）
紀伊國屋書店本店1階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店7階書籍売場）
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
書泉ブックマート2階
コミック高岡（靖国通り沿い）
新宿書局（早稲田口出て左 パチンコ屋3F）
江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅前前）
あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
山下書店（羽田空港内）
品川 明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市 パノコン&ファミコンソフトリサイクルショップ
TOMAS（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市 黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市 BOOK'S BANBAN（町田駅前バス停木曾住宅そば）
久美堂東急ハンス店（東急ハンス町田店前）
<神奈川県>
横浜市 有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（JR大田駅より大田通り）
第二商店街セブンイレブン大田店近く）
まんがの森 横浜西口店（横浜駅西口東急ハンスの裏）
栄松堂チャイルド（西区南幸1-1-1チャイル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車5分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車5分／神奈川区齊藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）

相模原市 Books A（陽光台6-8-16）
藤沢市 文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市 みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（JR南部線鹿島田駅前）
<山梨県>
甲府市 リプロ甲府店（甲府西武店内6階）
<新潟県>
上越市 Mr.Books五智店（国道8号沿い）
新潟市 コミコミ高田南店（JR南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
万松堂（古町通り6番町）
<石川県>
野々市 ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）
<福井県>
福井市 じゅぶじゅぶ（福井市立図書館前）
<岐阜県>
岐阜市 自由書房鶴山店（岐阜メモリアルセンター）
<愛知県>
一宮市 カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市 ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
コミックワールド二島店（中区栄3-27-7）
西尾市 精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市 シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡 武藤書店S・C店（西枇杷ショッピングセンター内）
豊橋市 精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市 しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市 三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー3F）
蒲郡市 あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）
<三重県>
四日市市 文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）
<滋賀県>
草津市 村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市 アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）
<京都府>
京都市 ブックストア談（四条通り）
駿々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル 恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
<大阪府>
阿倍野区 福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下2階）
京橋 駿々堂書店VERSION99（京阪モール北館4階）
日本橋 J & P テクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区 旭屋書店なんばCITY店（なんばCITY南館地下2階）
大阪市 ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンパブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
池田市
<兵庫県>
伊丹市 ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市 グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
加西市 西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市 黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市 コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市 ダイハチ書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市 ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館2F）
駿々堂神戸三宮店（JR・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間3F／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）
<広島県>
広島市 中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店 コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ COM CITY（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）
<岡山県>
岡山市 ブックス飛行船 北方店（中国銀行法界支店横／大和町2-726-1）
<鳥根県>
出雲市 武田書店浜山通り店（渡橋町782）
<和歌山県>
和歌山市 いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山2階／中野31-1）
<香川県>
高松市 ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）
<愛媛県>
北条市 北条ブックセンター（辻字新開1170-3）
<福岡県>
飯塚市 BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市 福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
精文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）
久留米市
<大分県>
大分市 ブックス豊後（JR敦賀駅ななめ前・大分大学そば／鶴野1012-1）
<宮崎県>
延岡市 銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、都道府県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いです。（担当・柴田）

■ 特集 1

個性派ゲーム大特集

2	個性派ゲームの系譜	6
3	超個性派ゲーム大紹介	8
4	岡元建三の俺の大「AZITO」日記	16
5	ヘナチョコイタチョコ・イタチョコ・システム	17
6	ラブクエスト制作者 イワタカツト氏インタビュー 死ぬ前にバカゲー!!	18
7	短期集中レッスン イワタプロのバカゲーだしま専科	22
8	仰天スクープ!! 超次世代機「リアル・ドッグ」をこの目で見た!!!	24
9	徹底攻略!! たけしの挑戦状/タッチ/シャーロックホームズ	26
10	悪趣味ゲーム紀行スペシャル 個性派ゲーム秘宝館	30
11	セガ竹崎氏 メガドライブの思い出を語る	36
12	学術的ゲーム論文「ゲーム文化における『ネコ』の表現手法についての考察」	40
13	「I.Q」制作者、佐藤雅彦氏インタビュー	47
14	寺田克也のスーダラゲームヒヒョー	48
15	カッコワルイがカッコイイ時代の到来	50

16 特集 2

業界に広がる波紋

17	Topics 1 セガバンダイ、電撃合併の行方	68
18	Topics 2 ドラゴンクエストVII、PS移籍の影響	70
19	Topics 3 FFVII発売後のデジキューブ流通	72

20 特集 3

ゲームコミック制作の裏側

21	ゲームコミックはどうして誕生するのか?	78
22	出版社側はどう考えているのだろうか? (週刊プレイボーイ/月刊コロコロコミック)	79
23	メーカーはどうとらえているのか? (カプコン/セガ)	80
		82

クリエイターの原体験 第三回

24	カプコン開発本部第2・3・6グループ長 安田朗氏インタビュー	88
----	-----------------------------------	----

25 ゲームソフト批評

26	ファイナルファンタジーVII	94
27	トゥームレイダース	98
28	BASTARD!!~虚ろなる神々の器~	100
29	ワイルドアームズ	102
30	厄痛~呪いのゲーム~	104
31	三國無双	106
32	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	107
33	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	108
34	天外魔境 第四の黙示録	109
35	テラ ファンタスティカ	110
36	糸井重里のバス釣りNO.1	112
37	シヴィライゼーションII	114


38	街で見かけた番外編 「個性派ゲーム大特集」	52
39	表紙	
40	表紙インタビュー	53

連載

41	悪趣味ゲーム紀行 がっぶ獅子丸	54
42	小島カントクのKOJIMA CINEMA	56
43	カズマデラックス 金子一馬	58
44	わびん日記 飯田和敏	60
45	洋ゲー★NOW! 岡元建三	62
46	葦沢靖のビデオズモンスターワールド	64
47	流通時評	74
48	電機遊戯考現学講座 田尻智	76
49	ゲーセン事情	87
50	シューティング迫撃砲	92
51	エロの星の名の下に	92
52	ゲーム批評下克上 斎藤これをやれ!	93
53	破格の読者コーナー	116
54	読者ニヨル批評ノページ	120
55	4コマゲームコミック ひまわり地獄	124
56	当選者発表/バックナンバーについて	129
57	編集部から	130

Illustration / Ken Sugimori
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co.,ltd.

飯野氏多忙のため、「エビスからの手紙」は終了致しました。
ご愛読ありがとうございました。



ム

集!!!

今現在、月々にリリースされるゲームソフトは平均で約60〜70タイトル。年末や連休前といった商戦期になると、100タイトルを越えることも少なくない。

ソフトが矢継ぎ早に数多くリリースされることが良いか悪いかはさておき、そういったソフトの洪水の中で非常に「個性派」なソフトが登場してきたことに注目したい。

「バラッパラッパー」しかり「IQ」しかり、ゲーム畑とは違うメディアの人々が作った強烈な個性の作品がヒットしている。

それだけでなく、プレイステーションの「ナムコミュージアム」シリーズや、セガサタンの「セガエイジス」といった、かつてヒットした個性の強いゲームたちが、古参ゲーマーだけでなくPS、Sデビュウの人々をも魅了している。技術力が今ほど高くなかった分、昔のゲームはアイディアとセンスで勝負している作品が多く、そうした本質的な面白さが見直されていることの証明だろう。

そこで、こういった様々なゲームの個性について特集を行うことに

第1特集

個性派ゲーム

大特

した。題して「個性派ゲーム大特集」。个性的なゲームとは？ 粋なゲームってなんだろう？ ゲームの粋を見極めよう。

個性派ゲームの系譜



編集部厳選!!

超

個性派

ゲーム

大紹介

ファミコンからPS、SSまで、
歴史に残る超個性派ゲーム全29本（ハンパだ！）
を堂々一挙大公開！

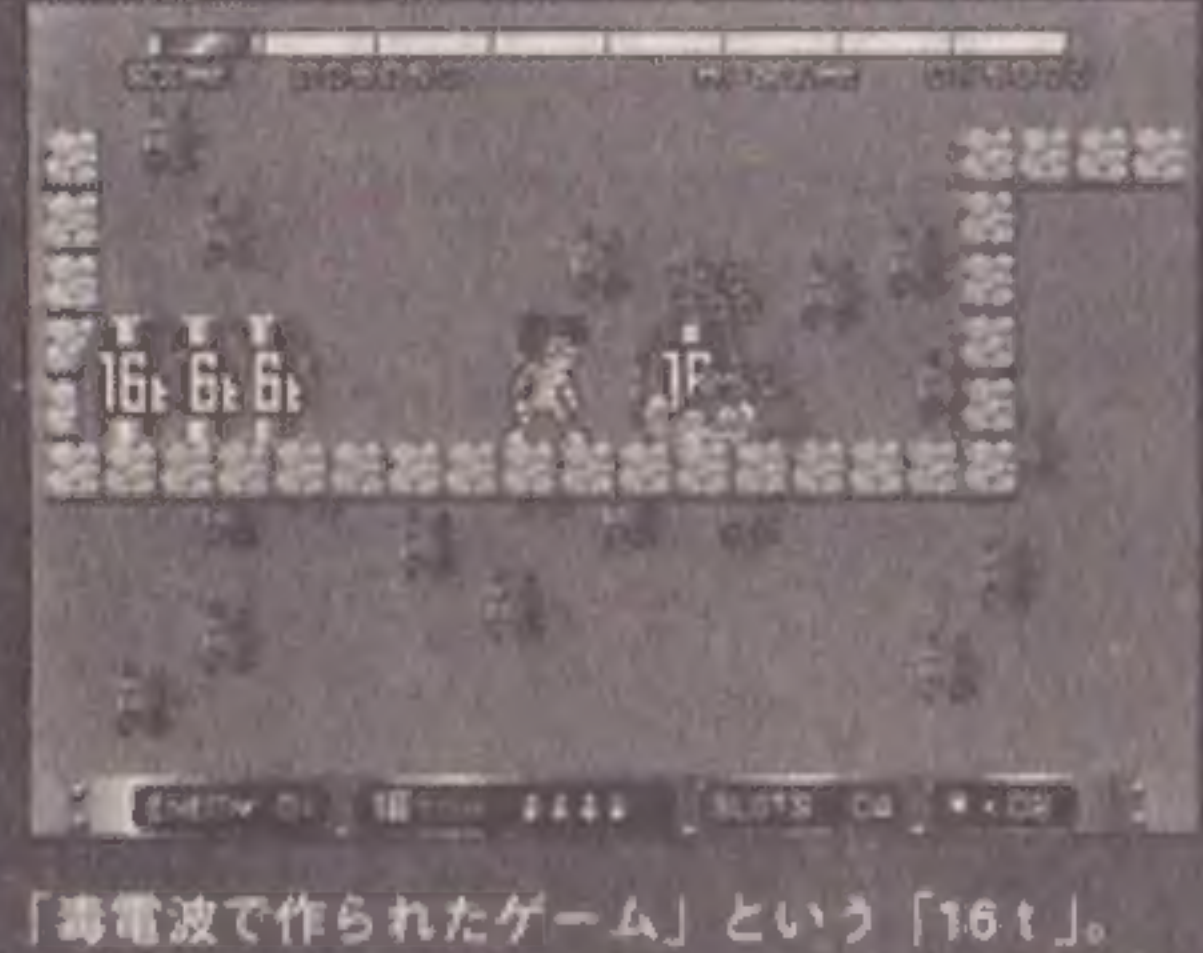
御意見無用のラインナップ
超個性派ソフトの大祭典！

今からゲーム批評編集部特選
「超個性派ソフト」全29本を紹介
する訳ですが、これらのソフトを
チョイスしたキーワードは「バツ
グン」です。バツグンに名作、バ
ツグンに面白い、バツグンに変わ
ってる、バツグンにバカ……そし
てどれもバツグンに個性的です。
それぞれ極めたベクトルは違え
ど、どれもバツグンに最高の逸品
ばかり。さあ、あなたはどれから
試しますか？
（編集部）

超個性派ゲーム ● ZERO

ゲームのかんづめVol.2

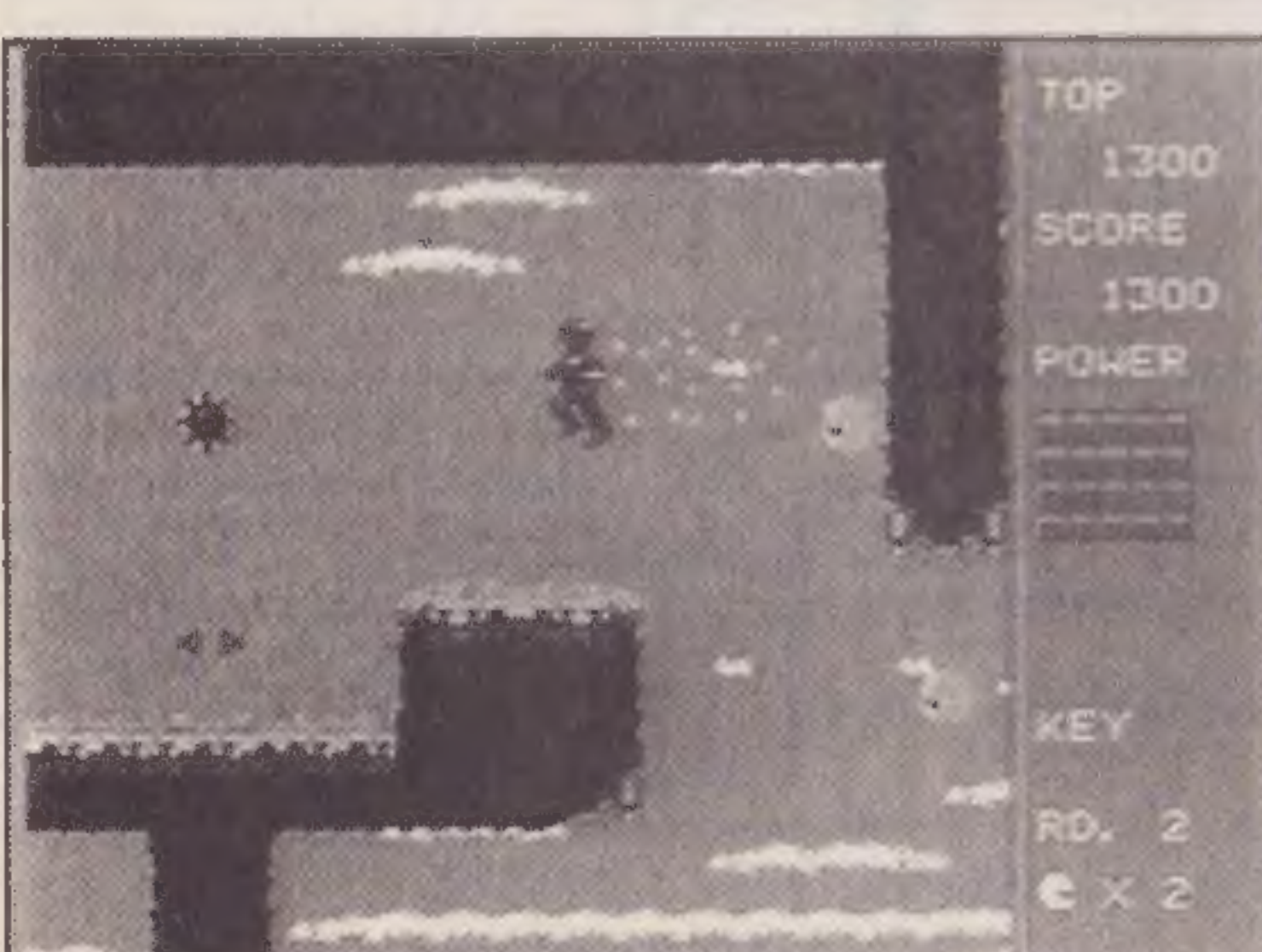
セガ/Y3,980/'94年3月18日



「毒電波で作られたゲーム」という「16t」。

セガの広報、竹崎氏が「メガド
ライブ名作ソフト10選」（P.38参
照）で上げている「ゲームのかん
づめVol.2」は、セガの通信

ゲームサービス「ゲーム図書館」
のタイトルを複数収録したメガC
D用ソフト。このVol.2では、
「ときどきペンギンランド」「デデ
イボーイブルース（BGMが石野
陽子の歌と違っているのが残念）」
といったセガ往年の名作や、オリ
ジナルのRPG・アドベンチャー
が入っている。中でも特筆すべき
は、ファンタジーゾーンに出てく
るヘビーボムを使ったスプラッタ
アクションゲーム「16t」と、う
ちわを持った主人公が煽いで飛び
ながらゴールを目指すという「ア
ウオーグ」だ。どちらもセガに入
社したばかりの新人がプログラム



風を上手く使って操作する「アウオーグ」。粋です。

したとのことで、粗削りながら個
性的なセンスが炸裂している。こ
れは要チェックだ。

個性派ゲーム大特集!!

ファミコンコンピュータ

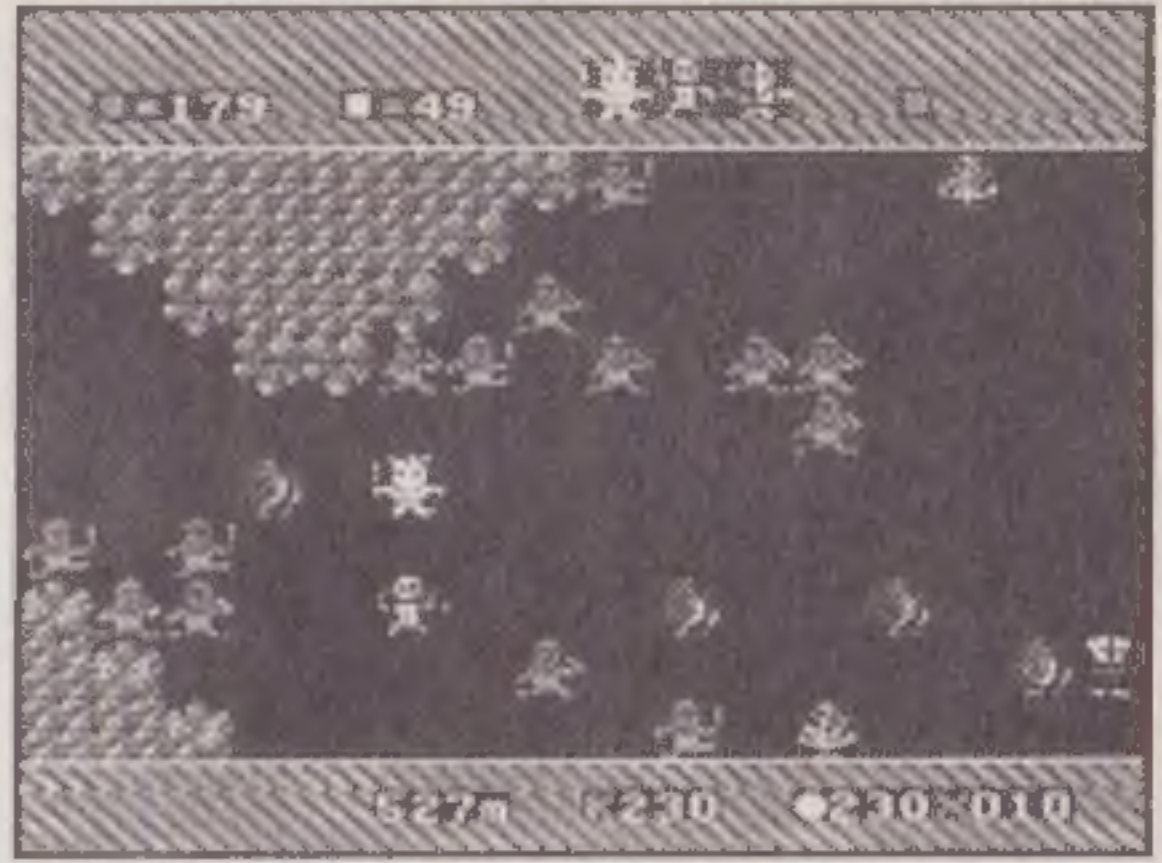
超個性派ゲーム ●1

ファミコン初期の名作RPG。制作にあたったラシヨウ氏は現在ソフトハウス「イタチヨコ・システム」の代表者。本などに姿を変えられた味方を捜しつつ、敵の城に乗り込んでいくという内容。敵キャラ、味方キャラが数十人入り乱れて戦う様は、まさにボコスカ。このゲームには टीमソングがあり、それを歌いながらプレイすると戦いに勝利しやすい、という都市伝説がある。そのチームソングを掲載しよう。

♪すすめすすめすすめものど
もじやまなすてきをけちら
せめざせすてきのしるへ
おこれす たおすのだ

ボコスカウォーズ

アスキー/¥5,500/85年12月14日



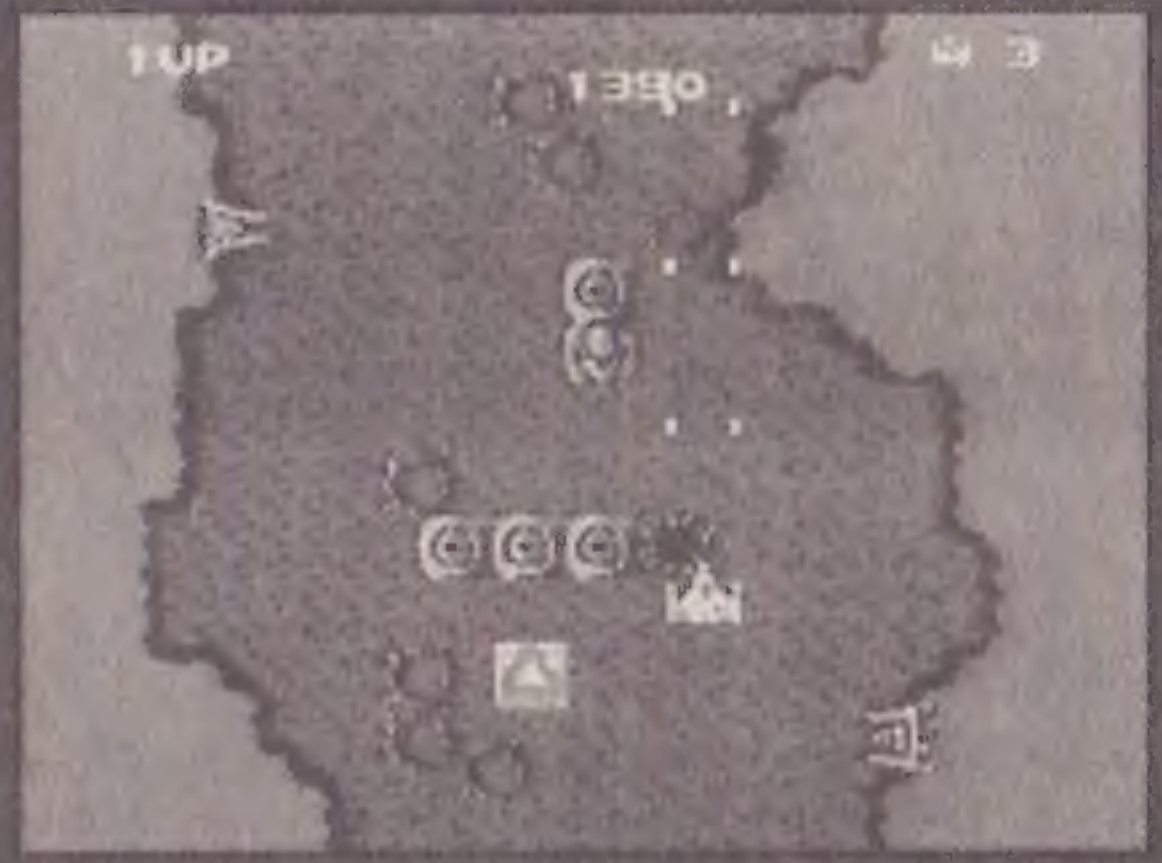
MSX版を遊んだ人も多いのでは?

超個性派ゲーム ●2

「頭脳戦艦」。カッコいいタイプの響きにつられてプレイした時点で、既にハマってます。パッケージには「スクロール・ロールプレイングゲーム」と書いてありますが、どうしても「スターフォース」のパクリに見えてしまうのは気のせいでしょうか。一応RPGということですが、自機がパワーアップするんです。が、斜めにしか弾が撃てなくなったりして、逆に不利になるのが謎です。3種類しかないステイジを延々とループしながらアイテムを集め、百個集めると最終ボスが出てきて、倒すとエンドメッセージが10行出て終わり。結局、何が頭脳戦艦なのか最後まで分からないのが凄いです。

頭脳戦艦ガル

デービーソフト/¥4,900/85年12月14日



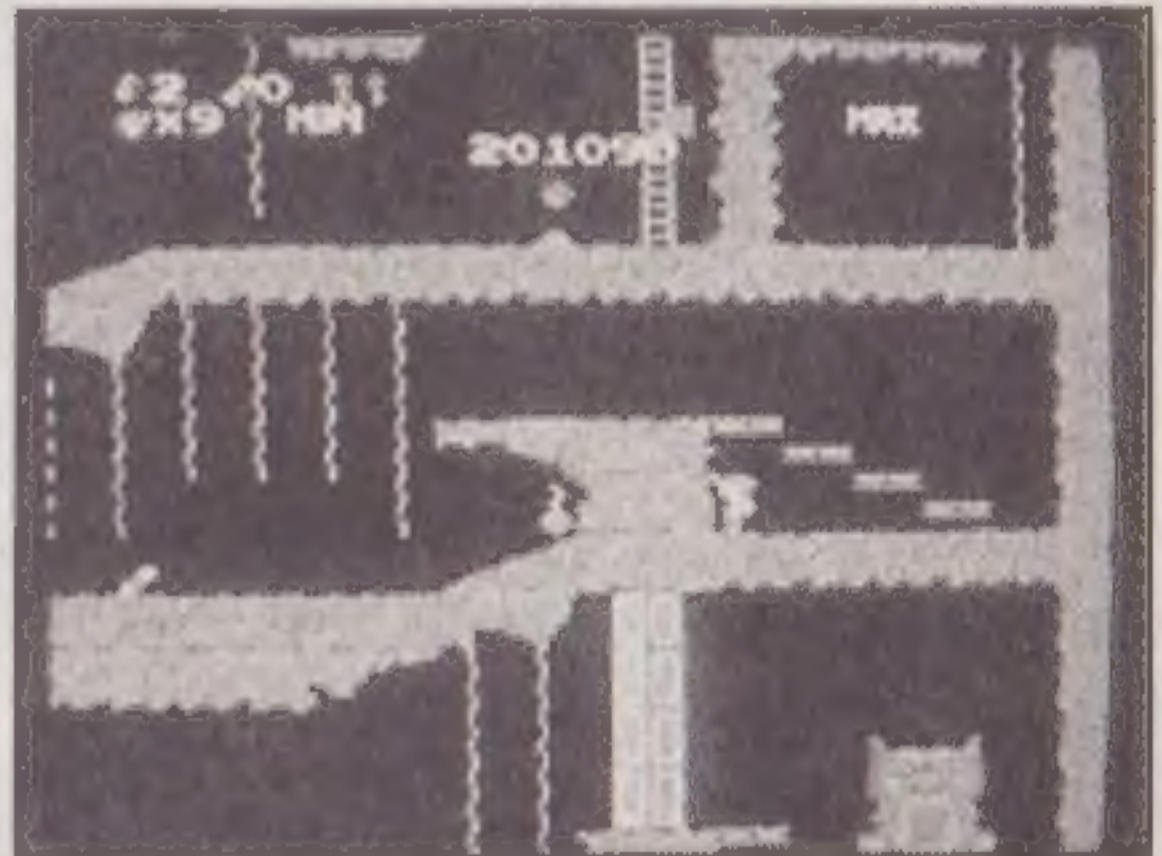
単調な甲高いBGMが耳に残ります。

超個性派ゲーム ●3

スペランカーは、地底深く隠された財宝を求めて探検します。その心意気や良しですが、もうちょっと体を鍛えてから行った方が良かったでしょう。とにかくスペランカーは良く死にます。自分の身長より高い所から落ちたら死にます。階段をジャンプで降りたら死にます。下り坂に向かって飛んでも死にます。さすがは「ゲーム史上もっとも脆弱な主人公」です。あまりにも死にやすくて、相当ストレスが溜まります。「脳内革命」で言うところのノルアドレナリン(毒性分泌液)出まくり。長生きしたい人はプレイしない方が賢明です。

スペランカー

アイレム/¥4,900/85年12月7日



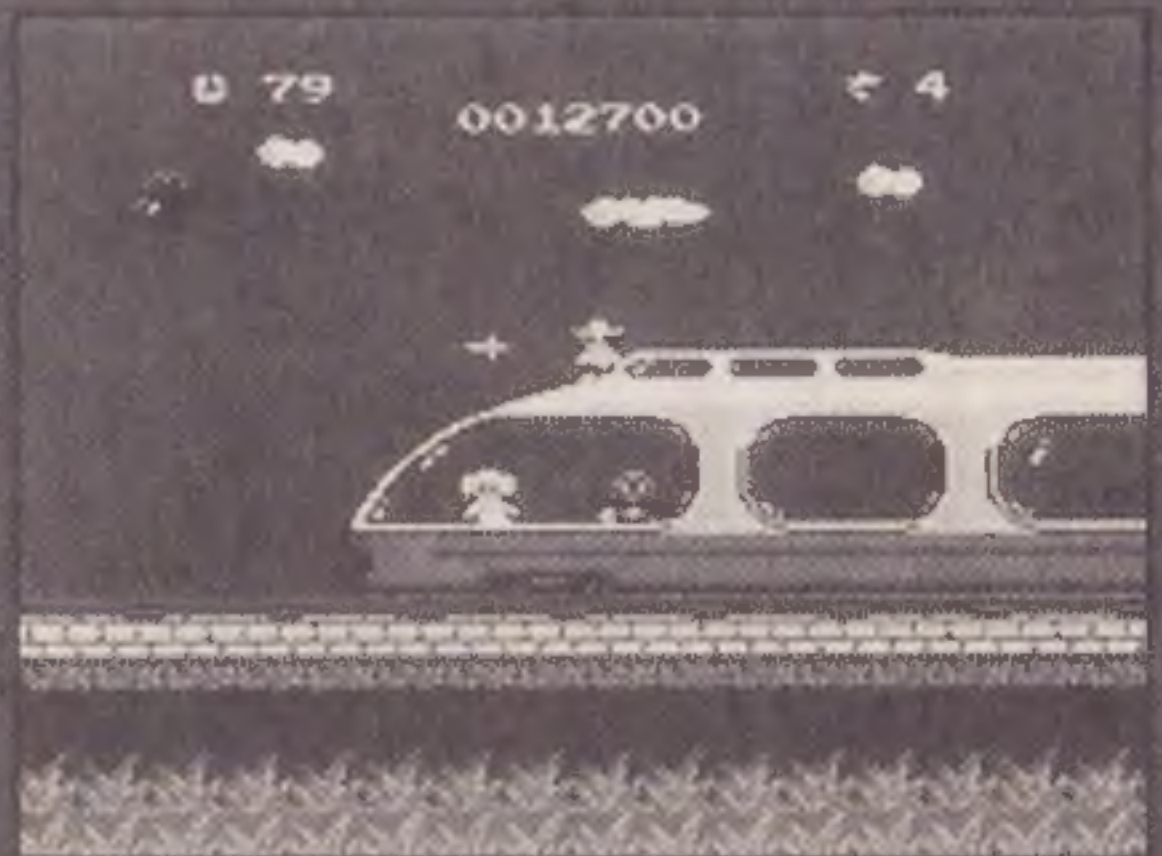
今や伝説にまでなっている、貧弱ヒーロースペランカー。

超個性派ゲーム ●4

キーアイテムが眠る洞窟を必死で守るスケルトンを横目に主人公がすり抜けて洞窟に入ったのが、このゲームの特徴です。また、当時には珍しく難易度をいじれるゲームなのですが、初期状態は敵が少ないと、ウツカリ難易度を一つでも上げようものなら、8方向からザコキャラが高速で攻めてくるなど、その辺りの容赦の無さかげんもステキ。2面では、ライフ回復手段がクジラを見るだの、敵を倒すと出てくる宝石を見るだの、ライフがないから回復したいのにチャレンジャーぶりが要求されるのにも注目です。

チャレンジャー

ハドソン/¥4,900/85年10月15日



コロコロで知った裏技を試すのも面白かった。

読者の主張

メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えてください

メーカーや雑誌の評価にこだわらず、面白い物を肌で感じていきたい。個人がゲームを作る環境ができればいいな。
(大阪府 イーグル)

超個性派ゲーム ●5

「スペランカー」もそうですが、ゲームに出てくる探検家はどうか。このゲームの主人公ウインは、高い所から落ちて死ぬことはないですが、自分の投げた爆弾であっけなく死にます。裏技で無敵になった時も、やはり自分の投げた爆弾で死ぬという筋の通し方が立派です。難易度が異常に高く、すぐ死ぬ、すぐ落ちる、すぐタイムオーバーの三重苦。果たして全百ステージをクリアした人は何人いるのでしょうか？ 開発者にプレイさせてクリアするまで拉致監禁してやりたいソフトのナンバーワンです。

アトランチスの謎

サン電子/¥4,900/'86年4月17日



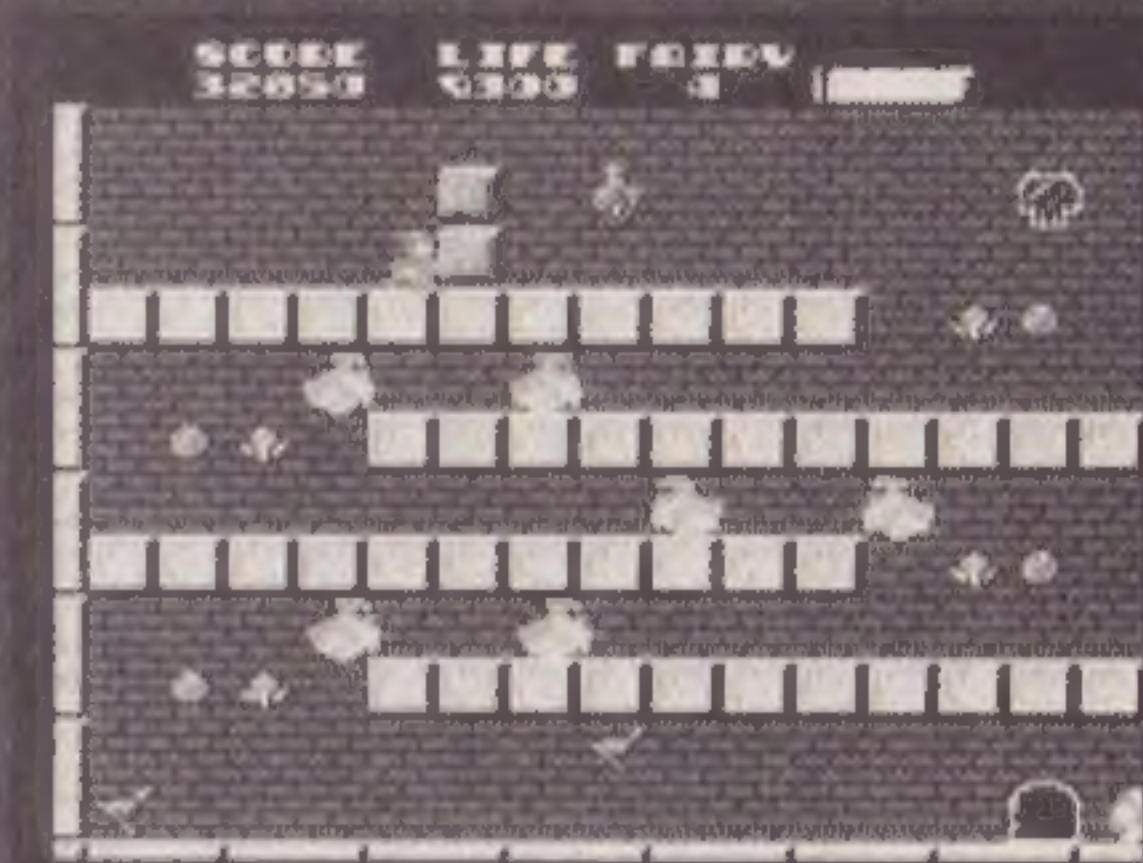
今思えば「トゥームレイダース」の原型かもしれません。嘘。

超個性派ゲーム ●6

ファミコン初期に発売されたアクションパズル。石を出したり消したりする魔法を駆使し、全50面あるステージをクリアしなければならぬ。後半の面に行くほど高いテクニクと頭脳を要求され、また30種類以上あるアイテムも上手く使っていないとクリアは難しい。個性豊かな敵キャラクターも数多く登場し、プレイヤーを悩ませる。とにかくアクション性とパズル性が上手く噛み合い相乗効果を生んで、長く遊べる名パズルゲームに仕上がっている。もともとはアーケードからの移植だが、このような完成度の高い作品が10年以上も前に発売されていたことに驚かされる。

ソロモンの鍵

テクモ/¥4,900/'86年7月30日



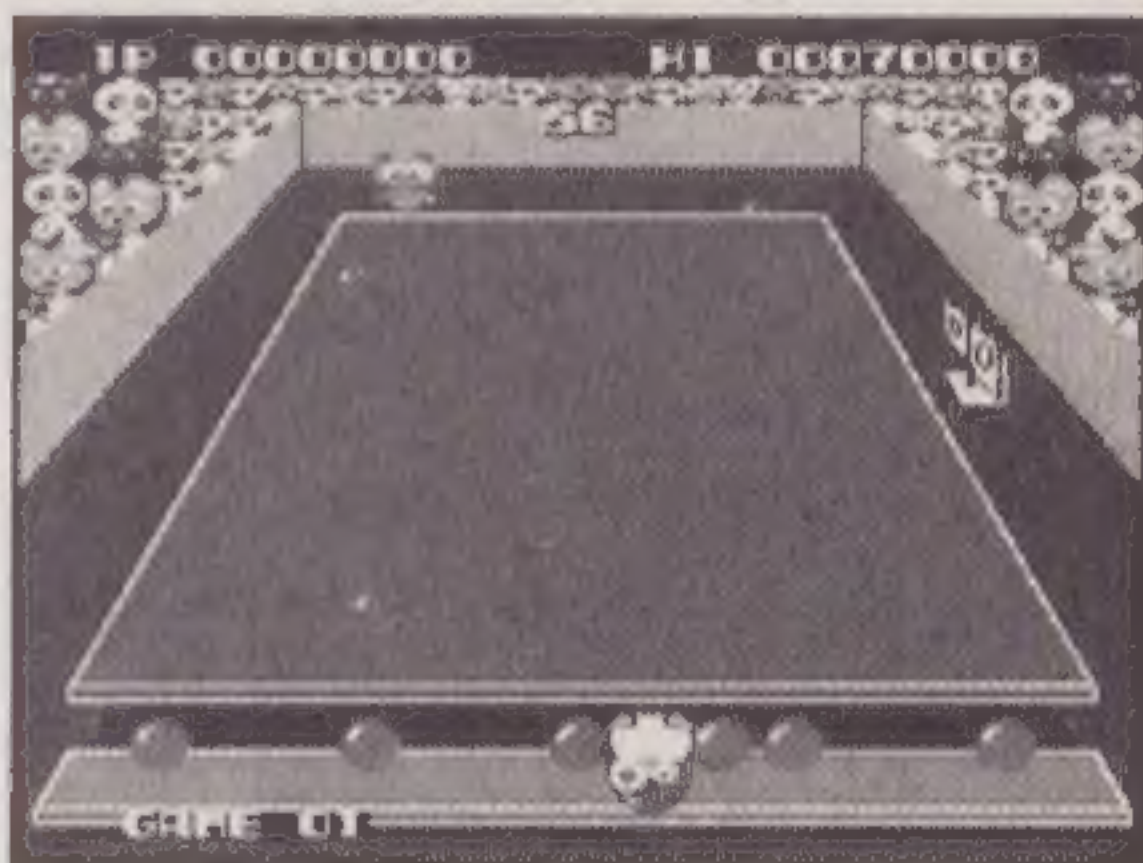
固定画面パズルアクションの最高傑作だと断言します。

超個性派ゲーム ●7

ゲーム内容はごく単純で、卓球台のようなコートを挟んでペンギンを始めとするコミカルな動物たちとボールを投げ合うというもの。ボールにぶつかるとキャラクターは気絶し、その間にボールをぶつけて連続的に気絶させる、という完全必勝法があるため、ゲーム自体に深みはあまりない。しかし、とにかく登場するキャラクターがとてもファンシーで、当時としては珍しく女の子ユーザーを惹きつけたゲームとして高く評価できます。オリジナルのアーケード版を制作したのは、今は無きUP L。気絶したペンギンが、「忍者くん」が気絶した時とソックリなのが微笑ましいです。

ぺんぎんくんWARS

アスキー/¥5,500/'85年12月25日



見るからに楽しそうなゲームでしょ？

超個性派ゲーム ●8

「ストリートファイター」の名前がついているからといって、あんな感じの格闘ゲームを期待したら、見事にスカされます。今年で生誕10周年を迎える「ロックマン」みたいなアクションゲームです。妙に厳しい難易度とか、やる気のない敵キャラのデザインとか、なにかの気の迷いで作ったとしたかと思えません。主人公「ケビン」は、同社の「ロストワールド」の主人公と「ストII」のガイルを足したような感じで、イカすカプコンキャラの片鱗を見せていますが、著作権表示を見ると「ステイタス」なる謎のメーカー名が書いてあるのは何なのでしょう。ただ存在感が謎なソフトです。

2010 ストリートファイター

カプコン/¥5,800/'90年8月8日



自らの身体を謎を解くため、戦えケビン！

個性派ゲーム大特集!!

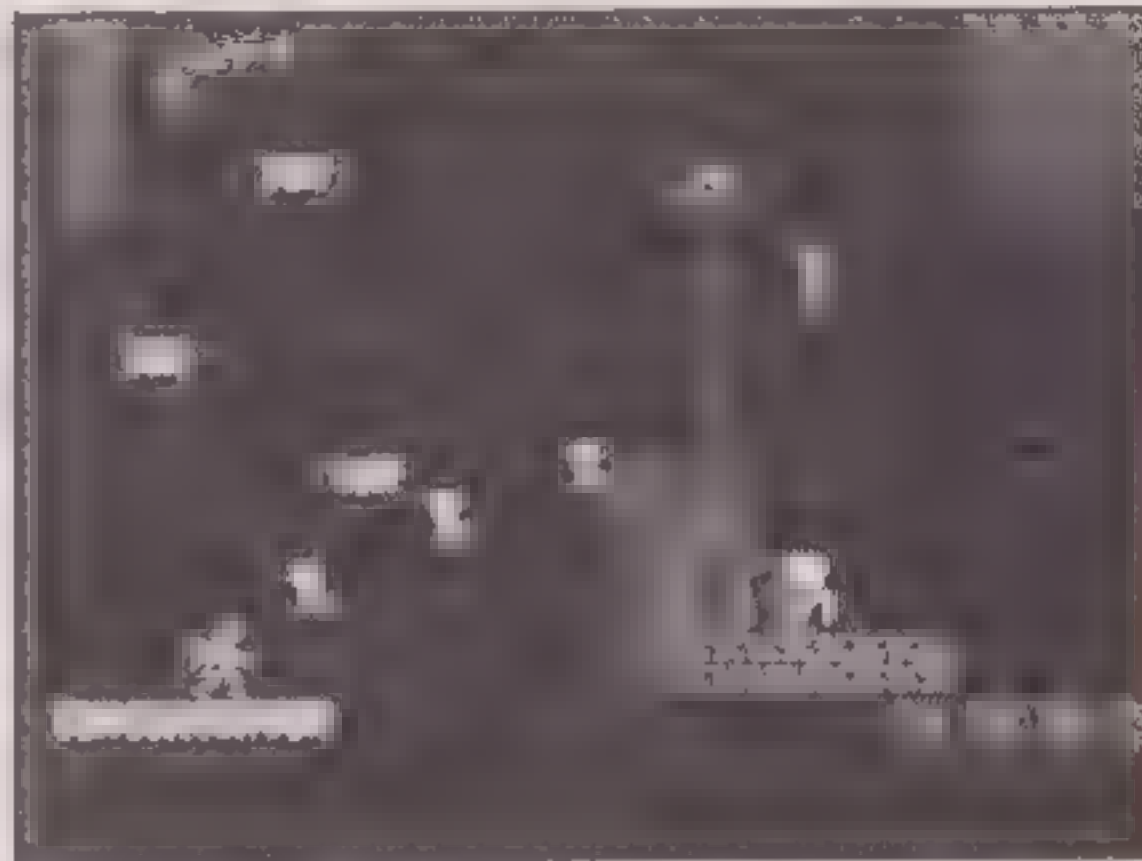
ファミリーコンピュータディスクシステム

超個性派ゲーム 09

「パルテナの鏡」は、任天堂の「スーパーマリオ」シリーズの1作である。このゲームは、プレイヤーがマリオの姿になり、キノコ王国の平和を脅かす悪魔王ボスに立ち向かう。このゲームは、当時のゲーム界に革命を巻き起こした。その理由は何だろうか。それは、このゲームが、当時のゲームとは異なり、非常に高いレベルの難易度と、非常に高いレベルの操作性を兼ね備えていたからだ。このゲームは、当時のゲーム界に革命を巻き起こした。その理由は何だろうか。それは、このゲームが、当時のゲームとは異なり、非常に高いレベルの難易度と、非常に高いレベルの操作性を兼ね備えていたからだ。

光輝話 パルテナの鏡

任天堂/¥3,300/'86年12月19日

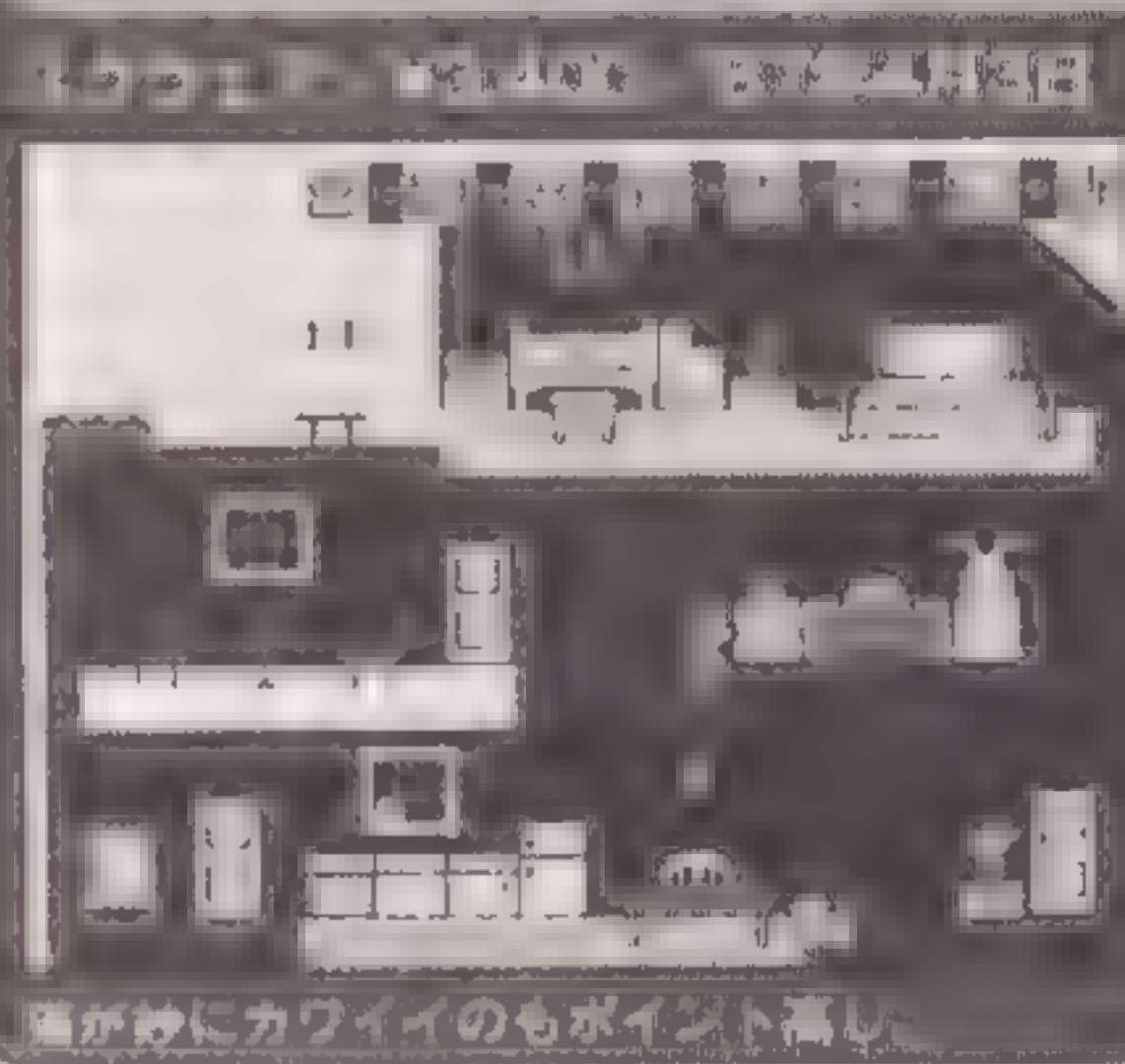


ひたすら上に登っていくゲームでした。

超個性派ゲーム 10

このゲームはアメリカの、リトルコンピュータピープル」を元にした、モニター上の人間の行動を観察するゲームである。この人間、アメリカ版ではオヤジなのだが、本作ではルーシーという女の子。ジャックフロストと似のルーシー嬢の魅力は、何か行動を起こす度に行われる口イナゴーゴを踊ったり、華麗にピアノを弾いたりする無理矢理っぽいムービーで発揮されている。10年前に「エンディングのない」「ギャルゲー」なんていふゲームがあったとは。時代の先端をカラ馬一着で駆けていった作品で、スクウェアの先見の明を実感したい方はどうぞ。

アップルタウン物語



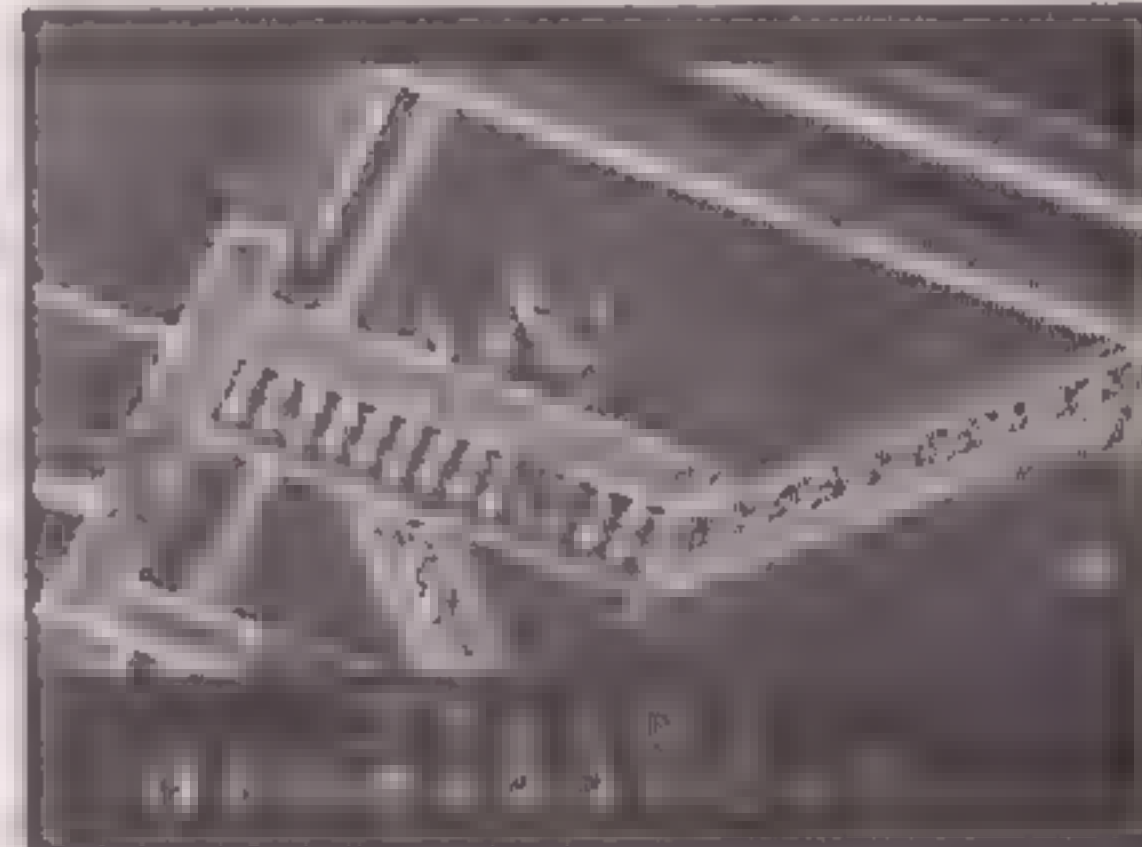
驚が妙にカワイイのもポイント高い

超個性派ゲーム 11

「セプテントリオン」は、人間の行動を観察するゲームである。この人間、アメリカ版ではオヤジなのだが、本作ではルーシーという女の子。ジャックフロストと似のルーシー嬢の魅力は、何か行動を起こす度に行われる口イナゴーゴを踊ったり、華麗にピアノを弾いたりする無理矢理っぽいムービーで発揮されている。10年前に「エンディングのない」「ギャルゲー」なんていふゲームがあったとは。時代の先端をカラ馬一着で駆けていった作品で、スクウェアの先見の明を実感したい方はどうぞ。

セプテントリオン

ヒューマン/¥8,500/'93年5月28日



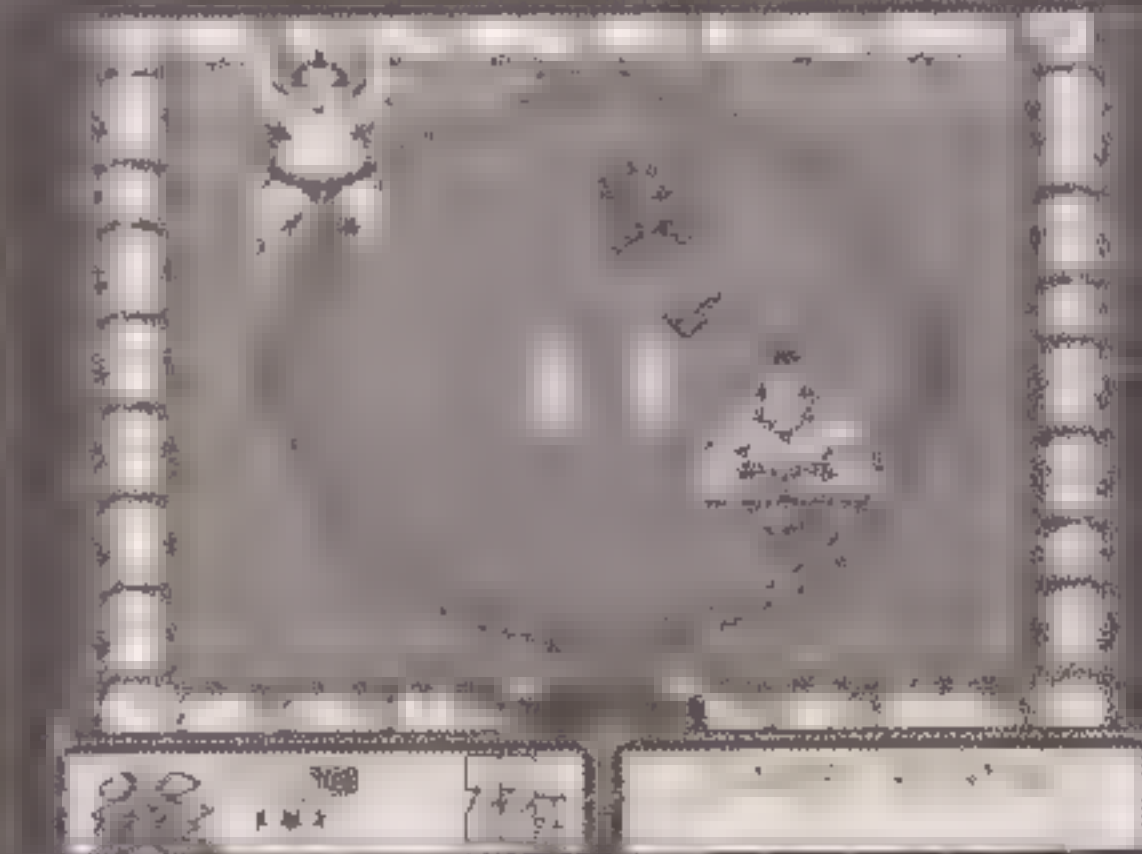
映画的演出とゲーム性の融合が見事な一作。

超個性派ゲーム 12

「バカ王子」は、超兄貴の如くマツチヨマンに変身しつつ世界を行動するわけですが、日本以外の国のパロディの仕方が凄い。中国ではパンダが3wayで笹を投げ、インドでは人々が国技力バディをしながら襲撃してきます。そういった異常さの一切合切を宇宙人のせいにしてしまうところも潔くて良いです。一見の価値あり。

であえ殿様あっぱれ一番

サンソフト/¥9,800/'95年3月31日



もはやコメントのしようがありません。バカです

スーパーファミコン

読者の主張

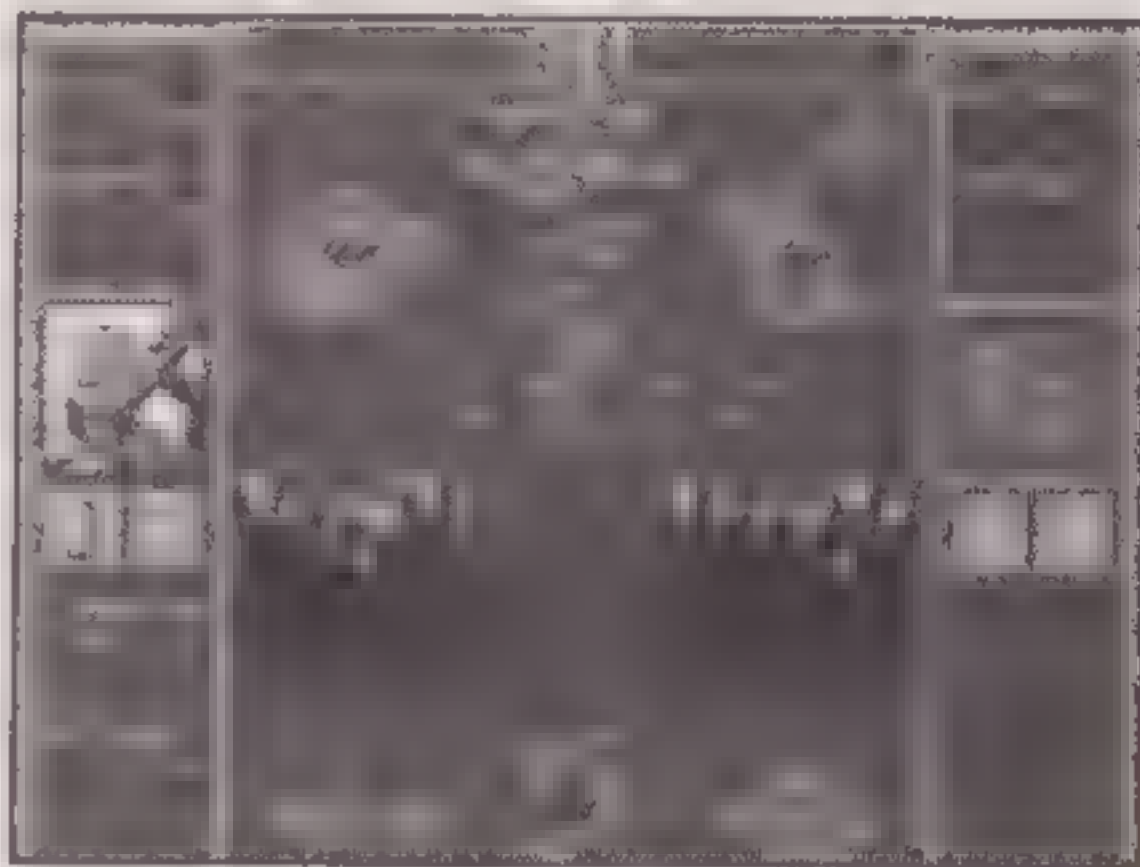
安室がサターンで出る時代…。世の中おかしいっす。

(山口県 磯部英昭)

超個性派ゲーム 013

ゲイングラント

セガ/¥6,000/'91年1月3日



未永く、しっかりと味わいたいソフトです

固定画面の面クリアタイプのゲームで、それぞれ攻撃パターンが異なる20タイプのマイスターを上手く使ってステージを戦い抜いていくという、戦略性が非常に高い。また、音楽も非常に素晴らしい。原始・古代・中世・未来と四種類用意されたステージで、一人の個性が際立つデザインとなっている。また、各ステージには現代ステージが追加され、アウトランなどの筐体が置いてあるゲームセンターで戦う面もある。ぜひサタ

超個性派ゲーム 014

宇宙戦艦ゴモラ

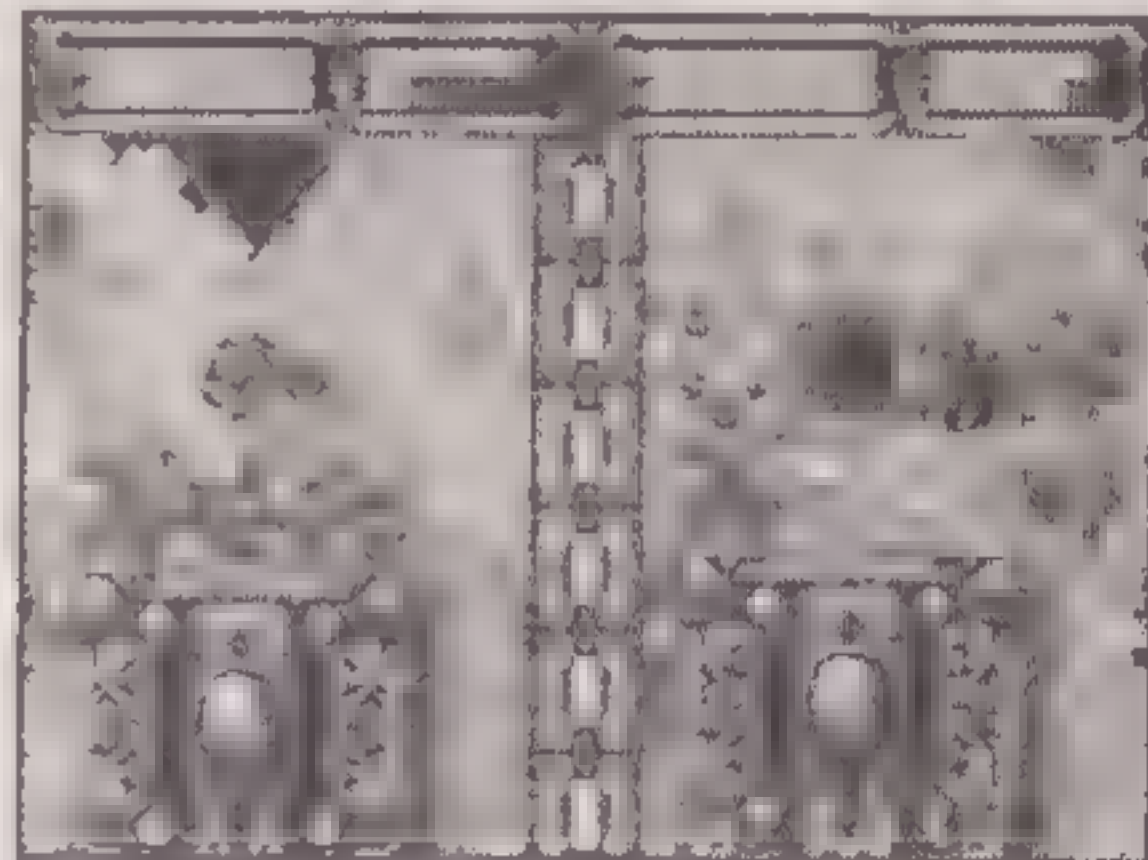


「頭脳戦艦」と違って、こちらの戦艦は良く出来ています。一見してR-TYPE風の横シューですが、注目すべきはビームカーソル。自機からカーソルの地点にビームが発射されるわけですが、このカーソルを独立して動かすことが出来、自機を画面左に置いて安全を確保しつつ、ビームで画面右の敵や壁の向こうの敵を遠距離射撃することが可能です。また、ビームの爆風は敵のほとんどの弾を打ち消せるので、「自機の周りに爆風のバリアを張る」「敵の弾を防ぎつつ攻撃」といった戦略がとれます。このビームシステムは奥深く、まさに絶品。これを名作と思うのは私だけでしょうか。

超個性派ゲーム 015

ヘルツォーク・ツヴァイ

テクノソフト ¥6,800 '89年12月15日



画面分割による対戦も異様に盛り上がる。

リアルタイム戦略シューティングSLG。部隊を生産して敵を倒すという、非常に面白いゲーム。また、このゲームは、非常に面白い。行かせることが出来る部分もあるが、SLGといえは「信長」「大戦略」だった当時のゲームと比べると、かなり面白い。このゲームは、非常に面白い。行かせることが出来る部分もあるが、SLGといえは「信長」「大戦略」だった当時のゲームと比べると、かなり面白い。

超個性派ゲーム 016

ライトクルセイダー

セガ/¥7,800/'95年5月26日




マップの謎解きにはけっこう悩まされます

メガドライブ晩期に生まれた異色作。制作はあのトレジャー。地味な洋ゲーの様な雰囲気からほとんど話題にならなかった作品。たか、内容はズバ抜けて面白い。騎士である主人公は、休暇中母国で奇妙な失踪事件に遭遇。国王に頼まれ、村人たちの捜索と事件の真相を探るため謎の地下ダンジョンへ……。物語よりもトラップ中心のアクションRPGとなっており、岩を転がしたり、スイッチによって風向きを変えたりとバリエーション豊富な仕掛けはナカナカ秀逸。画面の緻密さや、多間接キャラなど技術の高さは相変わらず。トレジャーの硬派さが伺える作品。

360 2

レガマイケルのスペシャル攻撃 ボウ



淡く美しいグラフィックが目！ 新鮮です

(大阪府 藤岡賢一)

超個性派ゲーム 021

「ハニイ・ハニイ」の登場人物は、NHK教育の「おーい!ハニイ」を想像してしまいますね。

はにい いんざ すかい

フェイス/¥5,200/89年3月1日



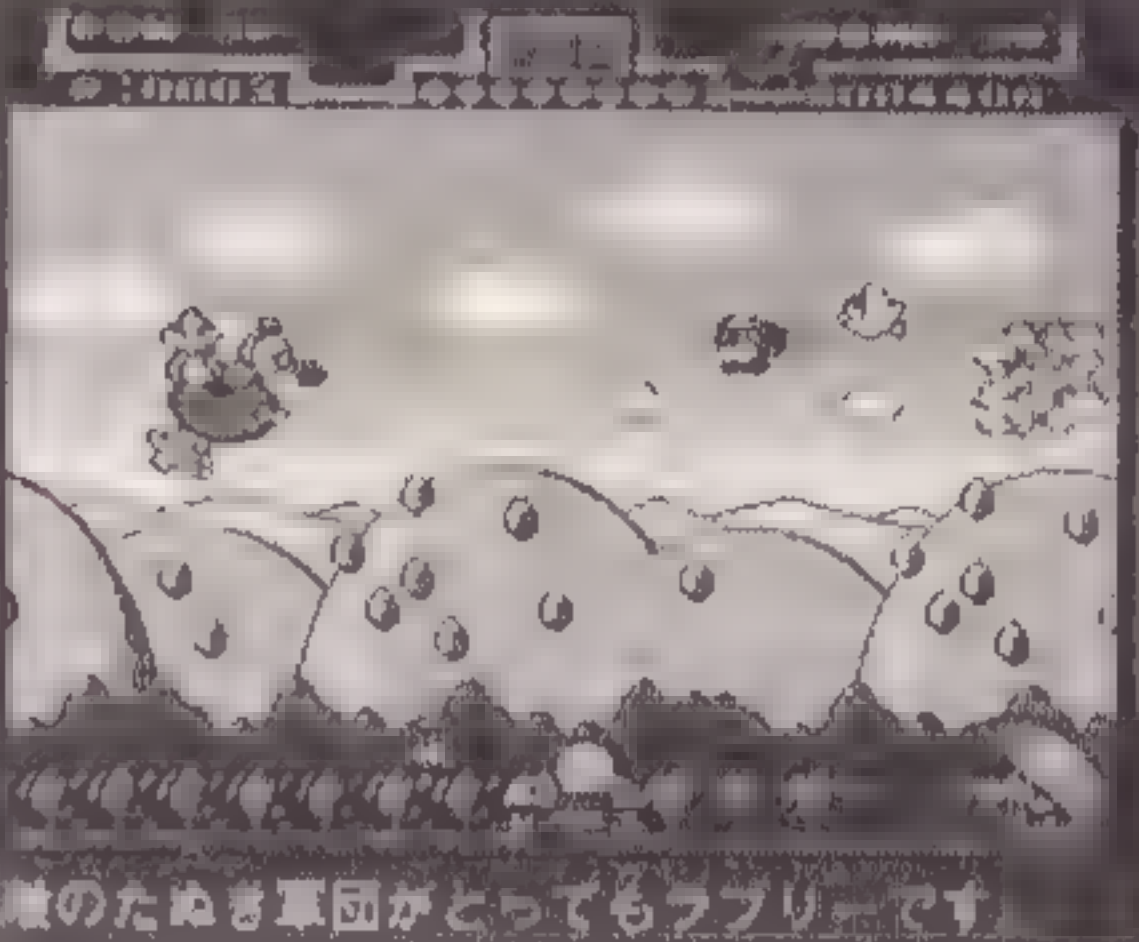
NHK教育の「おーい!ハニイ」を想像してしまいますね

超個性派ゲーム 022

妙な横シューが多かったPCエンジンにおいて、このタイトルはかなり警戒心を抱かせますが、実はかなり遊べます。タイトルで分かるように自機は天狗キャラクターや背景がパステル調で、以前アーケードであった「ハチャメチャファイター」を彷彿とさせますが、数種類ある溜め撃ち、敵巨大戦艦など、かなり「RTYPE」を意識した作品になっています。敵ホスキャラが「アブドーラ・ザ・ブッチャー」とか「ジェイソン」といったパロディで統一されているのか変ですけど、シューティングとして良く出来ているんですよ、これか

はなた〜かだか!?

¥7,200 91年8月9日



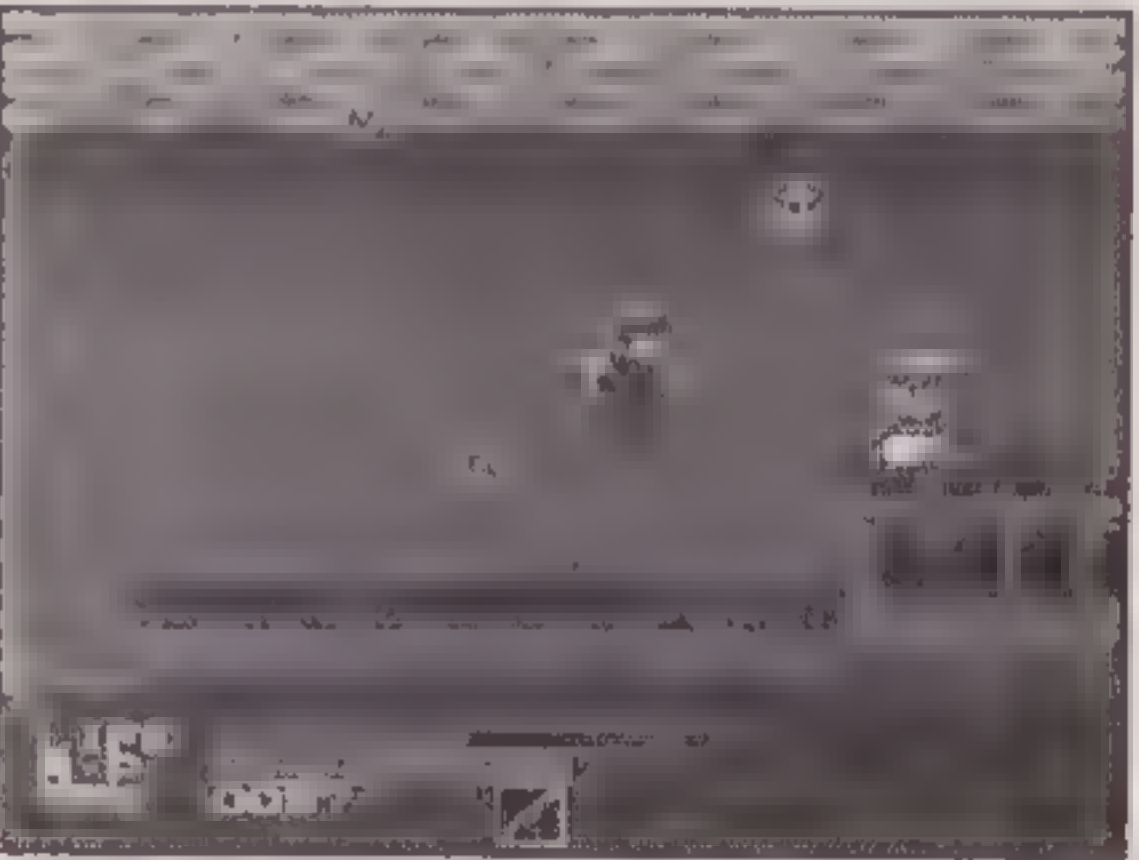
敵のためき軍団がとってもアブリーです

超個性派ゲーム 023

「ハニイ・ハニイ」の登場人物は、NHK教育の「おーい!ハニイ」を想像してしまいますね。

竜の子ファイター

トンキンハウス ¥5,600 89年10月20日



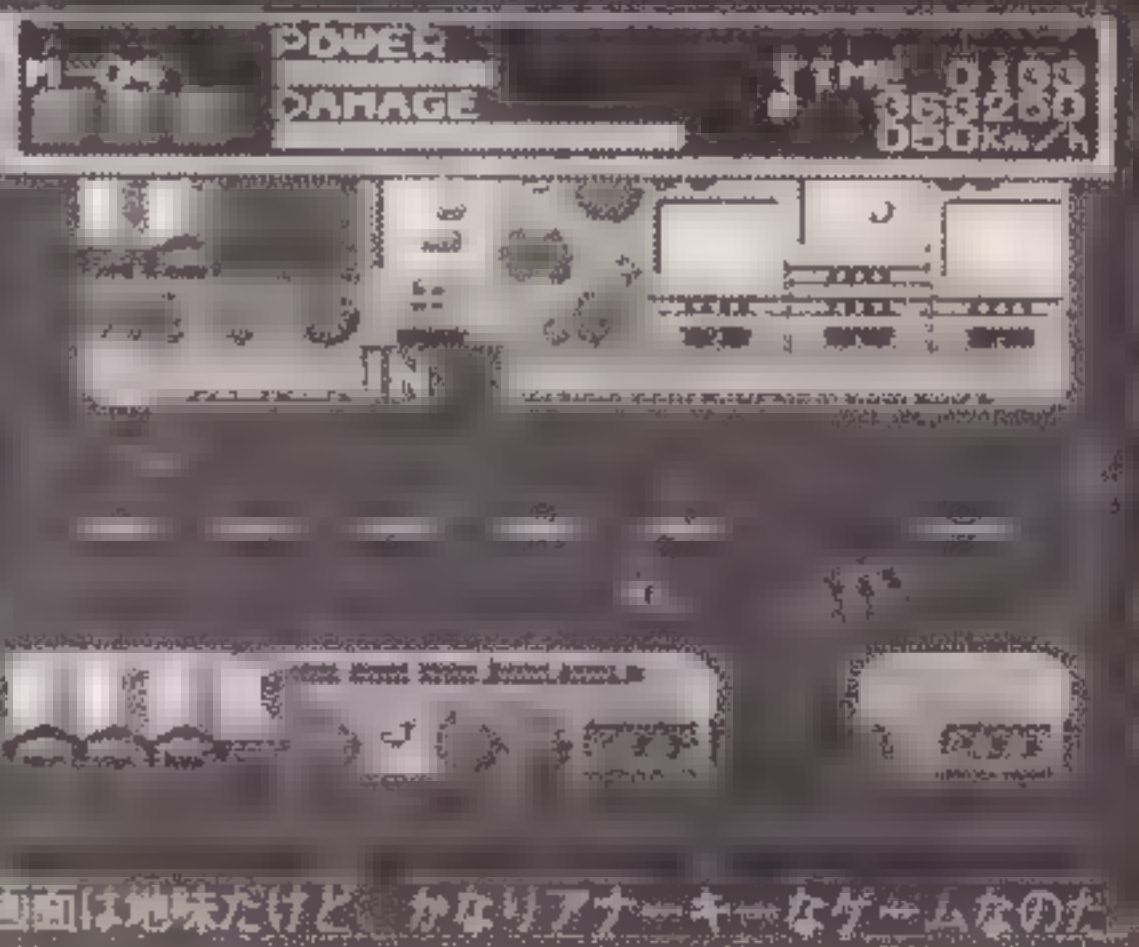
シュールな世界観と激辛な難易度のギャップがスゴイ。

超個性派ゲーム 024

自転車とバイクに乗って荷物を配達するだけという内容で、別にゲームにしくなくてもいいんじゃないかと思いますが、これはこれでオツなもの。配達の行く手には、街を支配する「ブラックドッグ団」の暴走車、命知らずのおはさんが乗る自転車などか立ちはだかります。それら障害物に対抗すべくシヨップで爆弾を買い込み、攻撃することが出来たりします。もちろん敵も地雷をばらまいたりして応戦してきます。そんな無法状態の中でも、信号無視をするとパトカーがやってきて逮捕されてしまいます。この理不尽なバランス感覚が最高です。

カットビ! 宅配くん

トンキンハウス/¥8,500/90年11月9日



画面は地味だけど、かなりアナーキーなゲームなのだ

読者の主張

メーカー、ゲーム業界に対するあなたの意見を教えてください

任天堂さんの言う「ゲームの危機」は現実には起こっていると思う。どこかのメーカーが商売っけなしで斬新なゲームを出す事を期待。(神奈川県 吉田興信所)

超個性派ゲーム大紹介

PCインシン

バカな企画を大まじめに作ったところが偉いです。

ブレイステーション

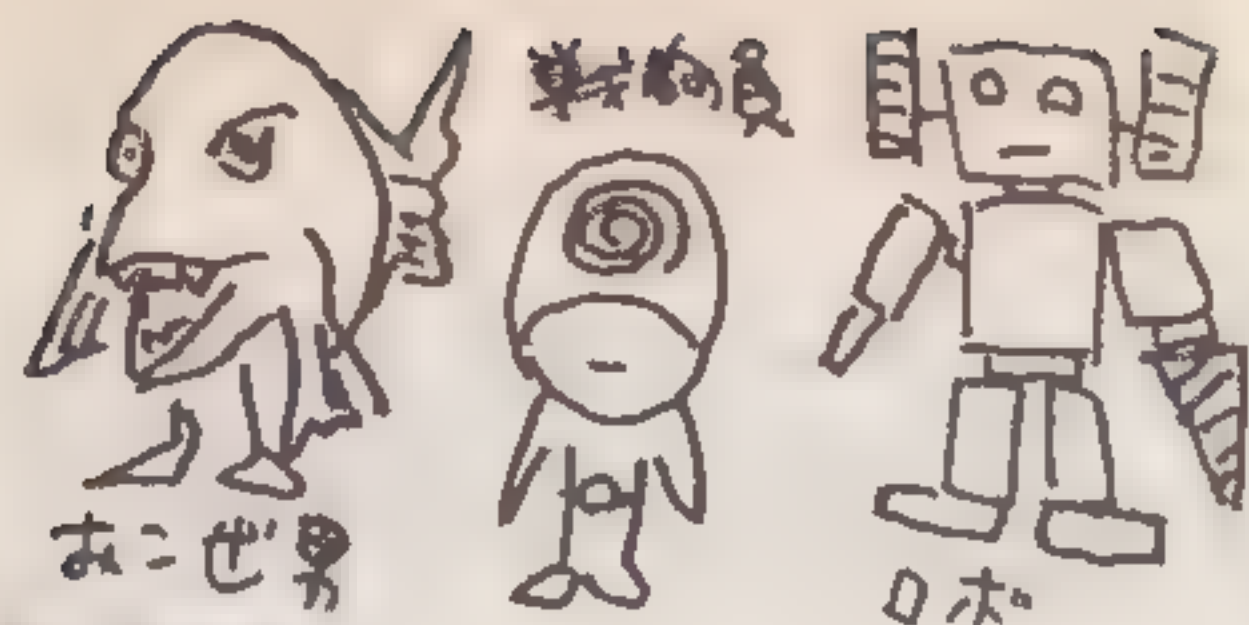
セガサターン

キヤフクタ が個性派揃い アクションもカ コイイ

ドラマットの楽しい雰囲気ゲームを盛り上げます

★カー、ゲーム空間に対するあなたの比重を教えてください

15



画 岡元建三

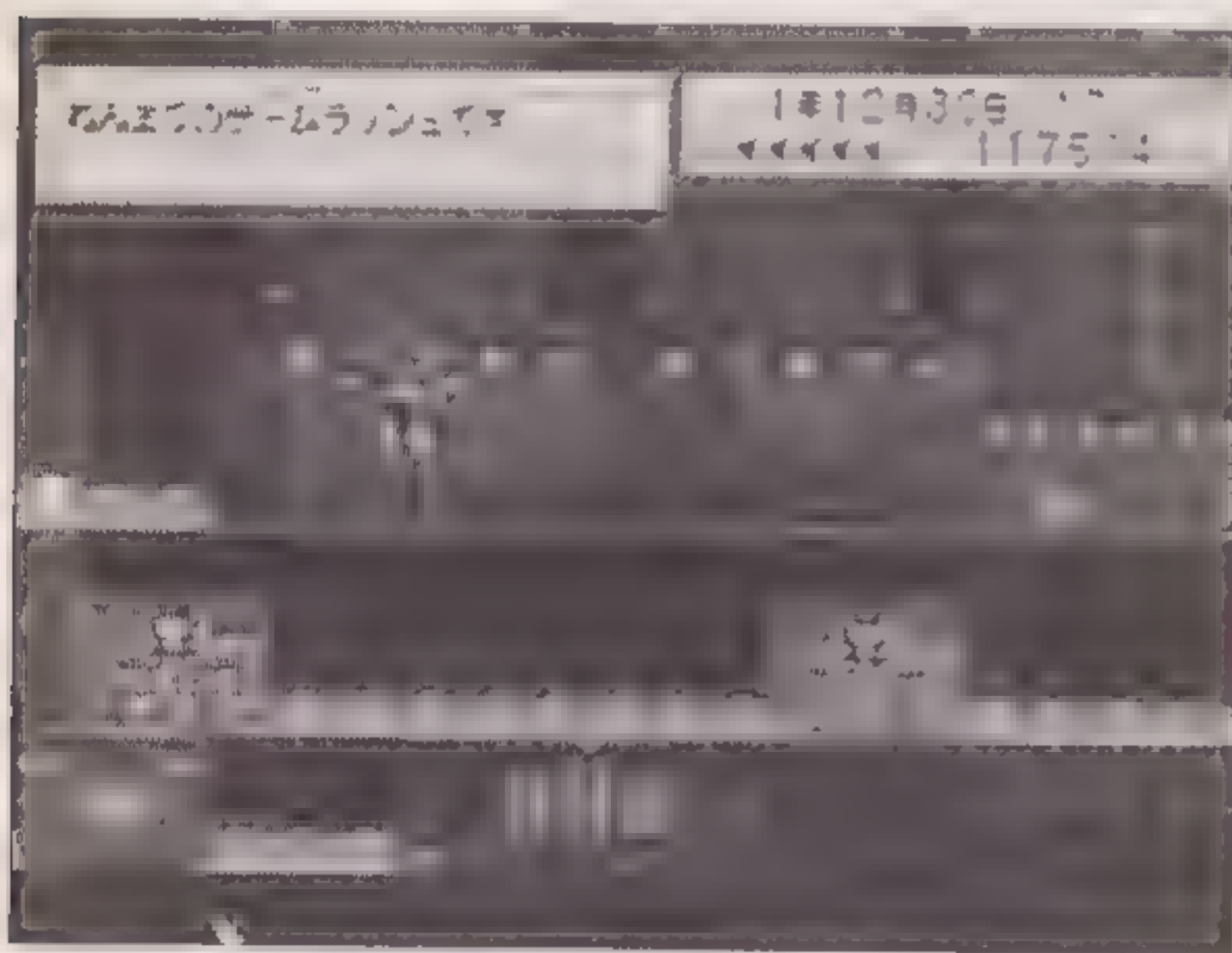
岡元建三の

俺の大「AZITO」日記

アジトをつくる。今
思えば懐かしくもあき
れてしまう行為に子供
の頃は夢中になってい
た。君は怪人、俺は大
首領と、役割を無理や
り割り振っては町を偵
察し、いたずらにせい
を出していたあの頃。
戦うだの、変身だの、
そんな単語に無駄に血
を燃やし世界征服を夢
見た子供も、今ではす
っかり30代。秘密基地
を造る場所もなければ、
そんな心も忘れかけて
いた。

日々は変わらず流れ
ていく。明日も今日と
同じと思っていた2月
28日。秘密基地セット
とも言えるべきソフトが
リリースされた。それ
が、「AZITO」であ
る。

この日を境に、再び



俺のロボが、怪人が出番を待っている。

大首領としてのながい生活が始まっ
た

秘密基地をレイアウト。動力室、
総司令室や、その他の部屋も次々と
右脳で配置。パツと見ためはイイ感
じ、これならイケると電力オン。
次々に電力が供給されていく。完成
だ。第一次工期終了と浮かれ、との
怪人を造るかを考えていたそのとき、
異常事態が発生。どうやら地上へ
の通路がうまく建設されていなかっ
たために、動力室内部に異常な熱量
が溜まり爆発しそうになっている。

ゲームスピードを最速にしていたこ
と(忘れていた)、総司令室を動力室
の隣に配置したなど、ミスが重なっ
て基地はあえなく大爆発。
教訓、安全第一である

新たな気持ちで建設した式号棟は、
教訓を生かした実に機能的な造りに
仕上がった、と思っていた。ところ
が、工場長や研究員から、動力室か
ら発生する振動・毒電波の影響で働
く気になれないとの不満が発生。情
けなくもあるがこれも世界征服のた
め、笑顔で部屋の配置替えをする。

ようやく開発・生産開始。まず造
るもの、それは怪人だ。たか兵力を
備蓄していくためには食料や、家電
製品などの販売もおこなわなければ
ならない。何事も地道が大切、お客
が一番である。

こうして得た金銭によって開発さ
れた怪人軍団も、戦うばかりが能じ
やない。スパイ活動もまた、重要な
任務であり時として財宝の発掘や、
新素材の発見など素晴らしい成果を
上げることもあり、欠かすことがで
きない(私の怪人軍団のなかでは、

PROFILE

KENZO OKAMOTO

1967年生まれ 造形家。映画、ゲーム、TVCFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すヘビーゲーマー。最近のお気に入りDiablo。代表作として女神異聞録ペルソナCF、ジ・アンソルブドプロモーション用エイリアンほか。

オコゼオトコが¥100000000
00を発見、名譽怪人として死んで
も死んでも開発し続けている。
いまだ続くアジト生活。ロボや怪
獣・戦艦・戦闘機など、あらゆる兵
器を駆使し敵をせん滅、一日と世
界征服の野望へ突き進んでいる。多
くの人材をリストラした。何人もの
怪人が死んだ。それでもがんばる大
首領。それが俺。

このゲームは、「タワー」タイプの
経営SLGの要素を懐かしい特撮番
組のくくりのなかで展開したゲーム
である。いざプレイすると地味に感
じるところもあるが、心のつかみか
げんは実にうまい。

そして俺の秘密基地生活はまだま
だ続くのだ。

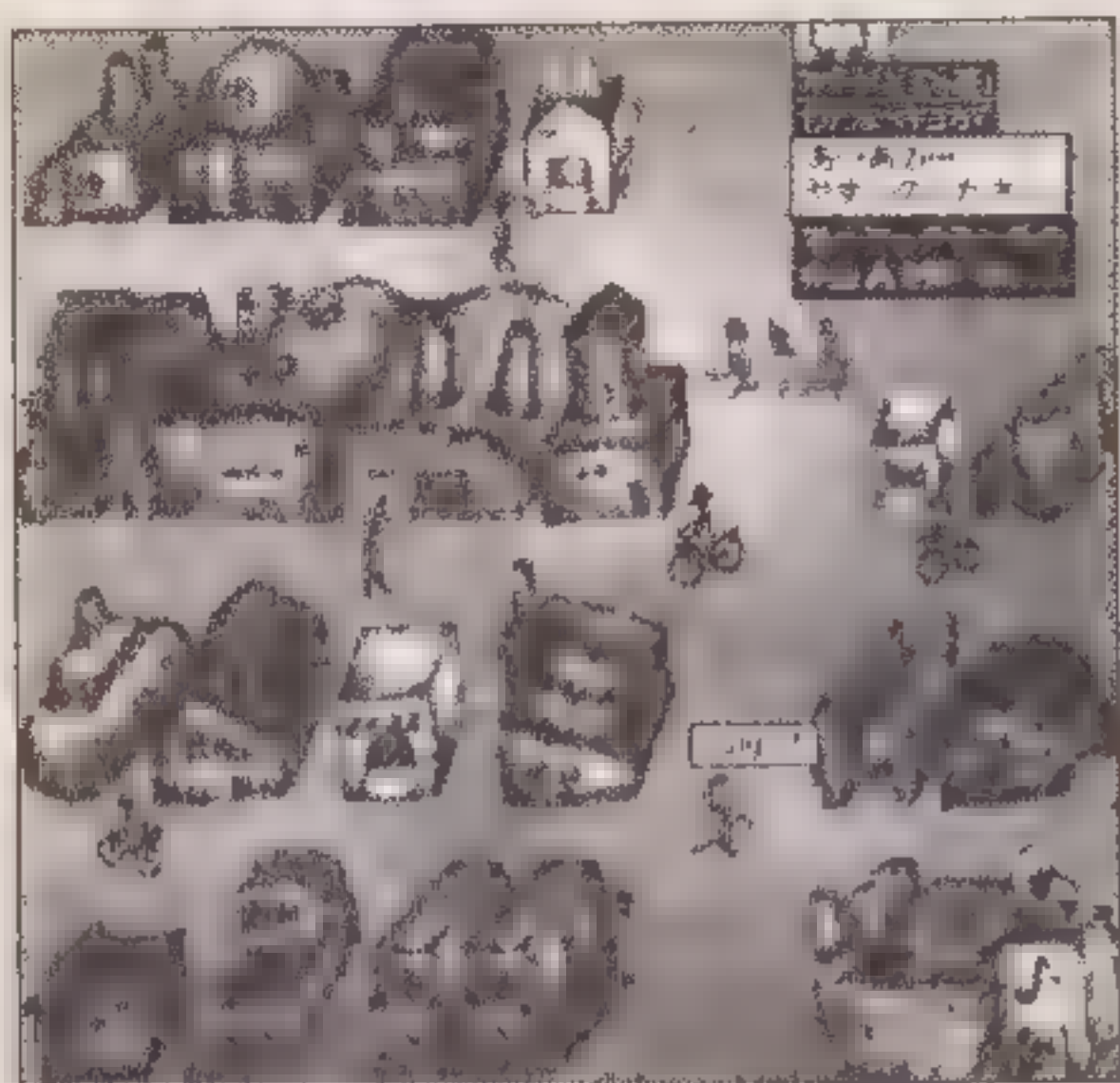
AZITO [SLG]

メーカー：アステック21/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'97年2月14日
© 1997 ASTEC21

個性派ゲーム大特集!!

野犬ロデム

偏食家
ベスト6



「あの弁当を〜」。この街の人、結構何でも食べてくれます

ム コンシューマーゲームファンには聞き慣れないソフトハウスだ。それもそのハズ イタチ・コ・システムはハソコンにのみその作品を発表し続け、マニアックな人気を博しているソフトハウス。その特徴を簡単に一言でいうのは難しい。だが、敢えて挑戦してみよう

「自由」

簡単だった

だが、イタチ・コゲームの自由

イタチ・コ・システム

ヘナチヨコイタチヨコ

セルフサービス
感動巨編

ミハレ

コムシの
カンジ

ハートマン
狂いの
タツオ

に
こしい
ベスト6

リア
リオン
さん

シスター
エリー

デッ

エリツル

クワ

ジンさん

偏食家
ベスト6

ツヤツル

エイタム

ロス
パロウ

ミハレ

コムシの
カンジ

ハートマン
狂いの
タツオ

に
こしい
ベスト6

イタチヨコ・システム

は普通のゲームが謳う自由とは全然違う イタチ・コの自由は「一端に自由」。故にスタートはあつてもゴールはない、多分 ところについて何をしよう構わない。さらにどこに行かなくても何をしなくても構わない

「あの素晴らしい弁当を二度三度一では伝説の最終弁当」ハルマケ井」の完成、「おませなおませな屋台大作戦」では自分が捨てた人、ロデムを買い戻すこと そんな目的があるにはあるが、どうでもいいのだ、そんなこと 「男はイカ丸焼き」というテーマの、白飯の上にイカ丸焼きを3つ乗せたイカ丸焼き片 売る私もバカだが真似するライバル店はさらにバカ、それを買う客は... いやお客様にそんなことを



「蒸し蒸しチキンそり旅行」。そりにのって極点を目指せ。

なことをいってはいけない

「野犬ロデム」は野良犬シミュレーション 日がな一日怖い幼稚園児にシメられたりゴミ箱をあさったり そんなゲームを遊ぶ私もハカだが、真面目に作るイタチ・コも... いや制作者様にそんなことをいってはいけない

この「連のゲームの作者ラッシュ」氏は、FC初期のソフト「ボコス

カウオーズ」の作者でもある。そのゲームセンスもさることながら、グラフィックセンスや制作姿勢もこのシリーズの人気の支持の大きな要因だ。同じゲームと呼ぶにはFDFに失礼な、鉛筆画をそのまま取り込んだようなグラフィック（イタチ・コのセンスの方が好きだけど）「ニセミジンコのうそひみつ」というタイトルを堂々と謳ってしまふ姿勢（ちなみにこれはウソミジンコの生態完全シミュレーション、何じゃそりや）

怒る奴もいるんだろうが、それなんか野暮 だらだら遊べというのなら、こつちもだらだらつきあおう それが粋つてもんだから。

（編集部）

イタチ・コ・システムのゲームはWin/Macに向けて9本ぐらい絶賛発売中

読者の主眼

この業界で1番足りないのは「物語を作る」プロだと思う。マンガでも映画でも、評価されるのは話の内容であって、絵のキレイさではない。（徳島県 高田敏宏）

死ぬ前に

バカゲー

「ラブクエスト」。

際だった個性でユーザーに強烈な印象を残した、バカゲー

恋愛RPGだ。その奇天烈なシナリオを担当した

イワタカツト氏に「ラブクエスト」、そしてバカゲーに対する思いを聞いた。

「ラブクエスト」

その誕生

編集部（以下編）…「ラブクエスト」は、その強い個性で有名な作品ですね。

イワタカツト氏（以下イ）…ある雑誌の「輝け第一回バカゲー大賞'95」で賞を頂きました。

編…「ラブクエスト」にはそもそもどういう狙いがあったんですか？

イ…もともと恋愛モノ、ギャルゲーを作ろうと思ってたんです。コンセプトをたてるころは、それはもう、すごいまじめにやりましたよ。テーマは「愛」なんですけ

ど、ただ、それが非常に断片的にでてくるんですよ。

編…シナリオにですか？

イ…いえ、プロデューサーのYさんの頭の中に（笑）。おまけに40分刻みでテーマが変わっていく。「このゲームはジェットコースターRPGなんだ。イベントがどんな分刻みで起きるんだよ」と言っておきながら、今度は「愛なんだよね 男と女の話の駆け引きの面白さみたいなものを織り込まなきゃだめだよ」と。その40分後に「ドラクエを馬鹿にしたようなRPGにならなきゃ」と激変してる。ずっとそんな調子で、胃が壊れる思いをしましたよ。

編…もともとテーマのあった作品か、バカゲーへのシフトしていったのは何故なんでしょうか？

イ…仕様書見て「これだめだ」と（笑）。戦闘が、女の子を口説くという訳の分からないシステムでして。Yさん曰く「非常に斬新なシステム」なんですが、抽象的過ぎて誰も消化できないんですよ。こりゃだめだ。もう気分はアンドレア・モータです。アンドレア・モータって'92年にF1に新規参入したチームなんです。普通だったタイヤとかエンジンの開発にお金を使うところを、このチームは、ヌードのレースクイーンのおねーちゃんとか、そんなこと

にばかり予算とってたんですよ。当然予選すら通らなかった。「ラブクエスト」も一つの商品という意識はあったんですけど、気持ちとか、売り方がそのF1チームに近い。クソゲー、バカゲーというものを全面に押し出した形でやるしかないかと独断で判断しました。

編…開き直りの感覚ですか

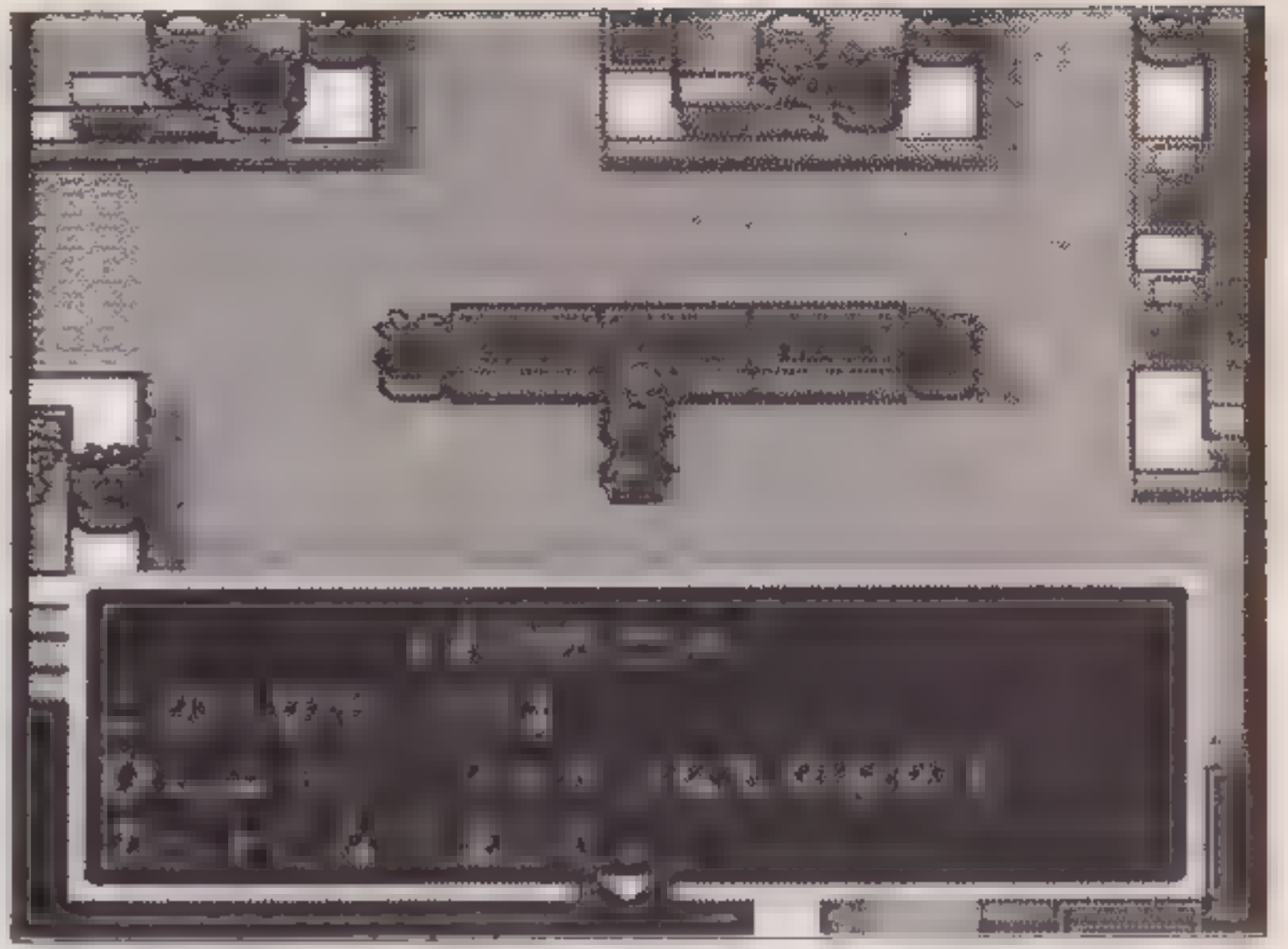
イ…開き直りです。自虐です。途中でプロデューサーのYさんも投げてしましまして。「このタイト



個性派ゲーム大特集!!

任天堂のチェックの嵐

ルはゲーム史上に残るタイトルである」なんて豪語してたんですけど。



これが「削除〜」のセリフ。前代未聞である。

編…実際の制作現場もスナリとは進まなかったらしいですね。いろいろとチェックされたりしたとお聞きしていますが？
イ…ラストステージに船がでてくるんですけど、船の先頭の方に子供がいっぱいいてその重みで船が傾いているんです。船の平衡を保つのに、子供を一人ずつ海に投げなきゃいけない。そこが案の定ひ

っかかりました。「子供を海に捨てないでください」という任天堂からの指摘が結構笑えたんなんです。

編…どうやって解消したんですか？

イ…マップを書き直して対処したんですけど。キャラの細かいセリフもすごくぶっきらぼうに書いちやったもので、セリフ全体の5分の1くらいひっかかって。その対処法の一つとして、セリフを「このせりふは削除されました」にしてそのままだまいった。他にも出てくる敵キャラは全部女の子なんですけど、最初はタバコ吸ってる敵とかお酒飲んでる敵がいたんです。やっぱりそこはチェックされて。だからタバコ持ってる手にタバコだけ無いとか、酒のグラスだけ無い変なキャラがいるんです。

編…敵がやられるときに出す声も変わってますよね。

イ…あのセリフはアフレコの当日考えたんですが、訳分からなくてすよね。「おぺろぺろーん」とか「すばばばー」とか。「ギザギザ

のメロン」というのもあったんですけど、声を入れる女の子がどうしてもいやだったって没になったんです。

編…どうしてそういうセリフにしようと思われたんですか？

イ…「おぺろぺろーん」って女の子に言わせる自分が一番ナチュラル、感覚的に一番楽なんですよ。編…そこは理屈じゃないんですね。「ギザギザのメロン」も…

イ…それも楽なんです。私、普通のシナリオも書いてるんです。ファンタジーとか。でもそういう仕事に非常に苦しい思いをする。自分をだまさないやってられないんです。でも「おぺろぺろーん」なら自分をだまさなくてもできる。

編…イワタさんの感性に近いアーティストイックなセリフなんですね（笑）。

イ…アーティストイック（笑）。まあ、でも全部「ギザギザのメロン」みたいなものとユーザーが引いてしまうかもしれないんで、「おぺろぺろーん」くらいがいいかなと。

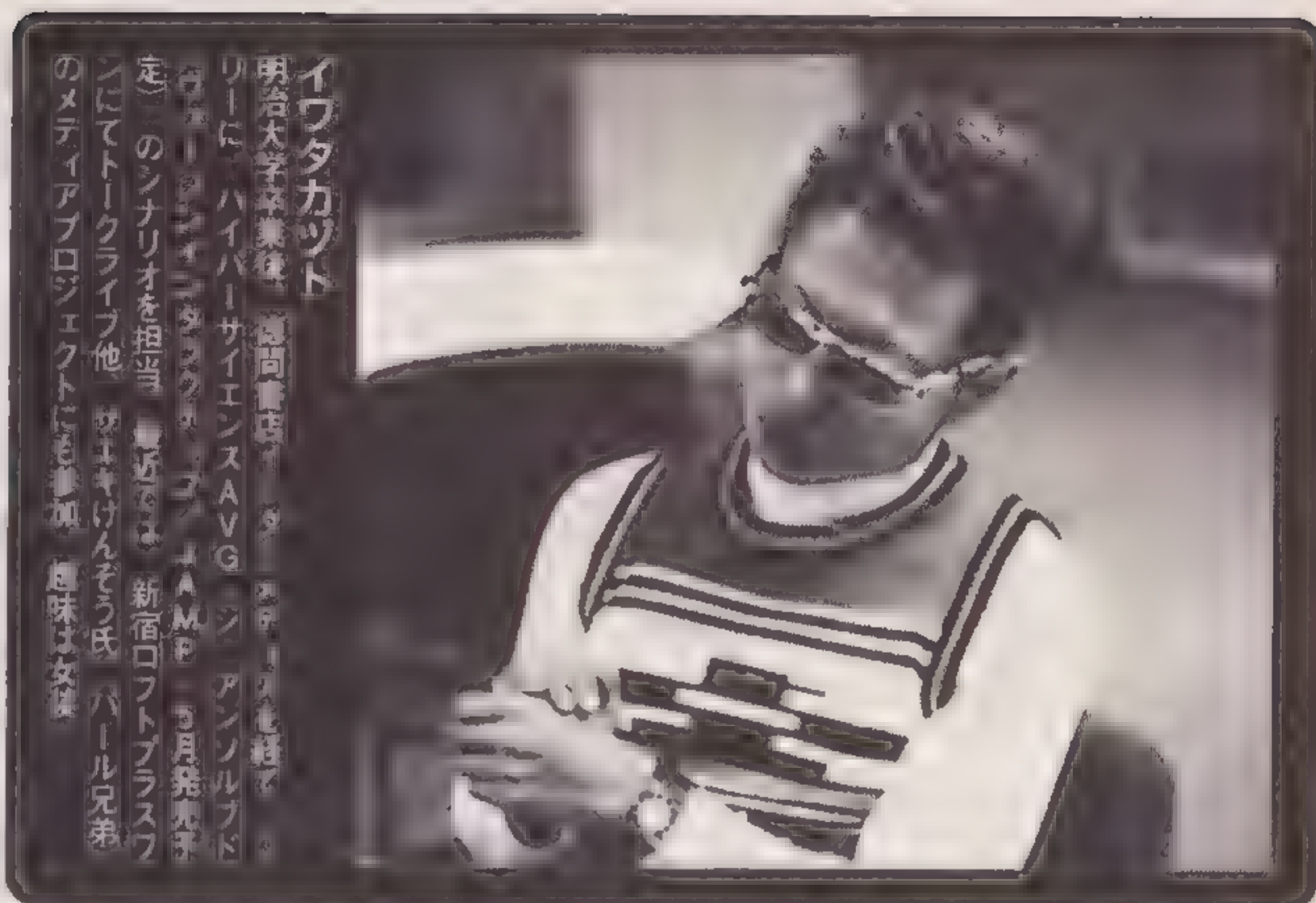
楽な自分でゲームを作ると…

編…最近かわられた「ジアンソルブド」という作品でも、そういったイワタティストは出ていると。

イ…「ジアンソルブド」は「笑かす」の次に楽な自分。電波系の自分でやらせていただきました。もう全然訳分からなかった。インチキなカウンセリング施設で「あなた、こめかみのところに『アハブ王の毒時計』が埋め込まれていますね」とか、「ほら見てご覧なさい。あそこの信号に無数の不発弾が付きささっているでしょう。そのシグナルカラーを当ててみなさい」とか。「アハブ王の毒時計」って僕にもいまだによく分からないんです。それが2番目に楽な自分なんです。

編…1番目に楽な自分で作った「ラブクエスト」に関して、ユーザーからの反応はどうだったんですか？

イ…「シナリオが अच्छा ちゃって



イワタカツト
明治大学卒業後、福岡書店で勤務。その後、フリーに。ハイパーサイエンスAVG「アンソルブド」のシナリオを担当。最近では、新宿ロフトプラスワンにてトークライブ他、秋葉原のラジオ局「パール兄弟」のメディアプロジェクトにも参加。趣味は女優

る」とか(笑)。なかには弓月さん(弓月光氏…マンガ家、ラブクエストのキャラクターデザインを担当)本人がシナリオ書いたと思ってるユーザーもいて、弓月さん頭おかしくなったんじゃないかって(笑)。編…制作者が「あれは失敗だったんですよ」というバカゲーが多いですが、そういう後悔の念は…

イ…ないですね。編…きっぱりと否定しますね。イ…どうしてかっていうと、ゲームで笑わせるというのには、一番高いレベルにあるんじゃないかなという気がするんです。

「笑わせる」その作業の難しさ

編…実際、笑わせるというのはとても難しい作業ですよ。泣かせるより100倍難しい。

イ…最近のゲームで恐怖がよくテーマになりますけど、驚くというのは生理現象。でも、笑うという行動は生理現象じゃないですから。技術的、感性的なレベルが一番高いんじゃないかなと思うんです。

編…怒ったユーザーの方はいなかったんですか？

イ…怒ったというか、怒らせなかったというのが近いです。「こんなもんにも怒ってもしようがないや」というレベルまでいったから。そ

ういう意味では成功だと思いました。他の反応でいうと、アンケートに「笑いに飢えている人は〇つけてください」と書いたら、だいたい〇つけてきた。何だろう、ゲームで笑いたい人って割にいるんだな。という気がしましたけどね。編…ラブクエストの笑いは直接的なギャグではないですよ。レベルが高いというか

イ…高いか低いかは分からないんですけど。

編…直接的な笑いではない笑いの辺にイワタさんらしきが出るのかと思うんですが。

イ…お尻出すの嫌いですからね。お尻出して笑かすの。一番しゃべれないと思います。なんかデバグしてる人とか見ると、ゲームしている時、みんなまじめな顔しているじゃないですか。コントローラー握ると皆さん生真面目になっちゃうんですよ。あの生真面目さをいかに崩して、エヘへと笑わせるか。そこにはすごいパワーが必要だと思うんですよ。そこに挑戦していきたいとは思いますが。個人的には。

バカゲー師、イワタカツトの今後

編…これからやってみたいゲームは？

イ…そうですね。バカゲー作りたいですね。

編…それは、最初から狙って作るバカゲーですか？

イ…いや、一つスタンスとして、これからバカゲー出しますよ、これはバカゲーですよ、ってそういうパッケージにしたくないんですよ。テーマは環境問題とか、堅いもの。テーマに裏打ちされた馬鹿さとかってあると思うので。

編…そのテーマを描く手段として笑いという方法をとるということですか？

イ…ええ。なんかそういうタイトルがだーっと出てきてもいいと思うんです。ゲームの方向性の中で、そこだけ穴が空いているような気がするんですよ。

編…制作にお金がかかったりいろいろなしがらみもあって、冒険できない部分もあるんでしょうね。イ…そうですね。笑かすゲームと

個性派ゲーム大特集!!

かバカゲーって、テレビの深夜枠みたいなものじゃないですか。深夜枠でも「タモリ倶楽部」くらいの質があれば存在感があると思うんです。「スターボウリング」じゃだめですけど。

編..最近下手な新世代機のゲームより、昔のハードの変なゲームの方が面白く感じたりウケたりしている。カノコ悪かったものがクルルといわれて楽しまれている傾向もありますしね。

イ..そうですね。今まで日本人の消費水準って、世界の中で考えたら下から数えた方が早いんじゃないかと思うってたんですよ。雑誌に載ってたから買おうとか。これって情報操作の最たるもの。でも最近それが上がってきてるんじゃないかと。笑いにしても、訳分かんない笑い、つぶやきシローとか、今来てますよね。ああいうのが認められるのって、やっぱり消費水準が上がっているからじゃないかと思う。マイナーなものにも目がいくという。

編..そうですね、だからコンシューマでも、もつとバカゲーが出て



手製のぬいぐるみ「メグ」ちゃんを手にするイワタ氏。

くるといいですね。

イ..そうですね。

編..ちなみにイワタさんの好きなゲームは?

イ..ベストプレープロ野球です。あれはいいですよ。

編..言ってることと違うじゃないですか(笑)。

イ..自分がやるなら、ですよ。個人的にゲームするんだったら、バカゲーはやりたくないな(笑)。

すごい堅いゲームをやりたい。ちまちまちましました。

編..そうですね。それでは最後に何かメッセージを。

イ..そうですね。バカゲーというマイナーなものに目を向けるという、消費水準の高さをみなさんも誇りに思っただけいいですね。それは一つの榮譽ですから(笑)。あとは、私にバカゲーを作らせてください、と。それ作れたら死んでもいいなという気がするんです。

死ぬ前にバカゲー(笑)。

編..それいいフレーズです。

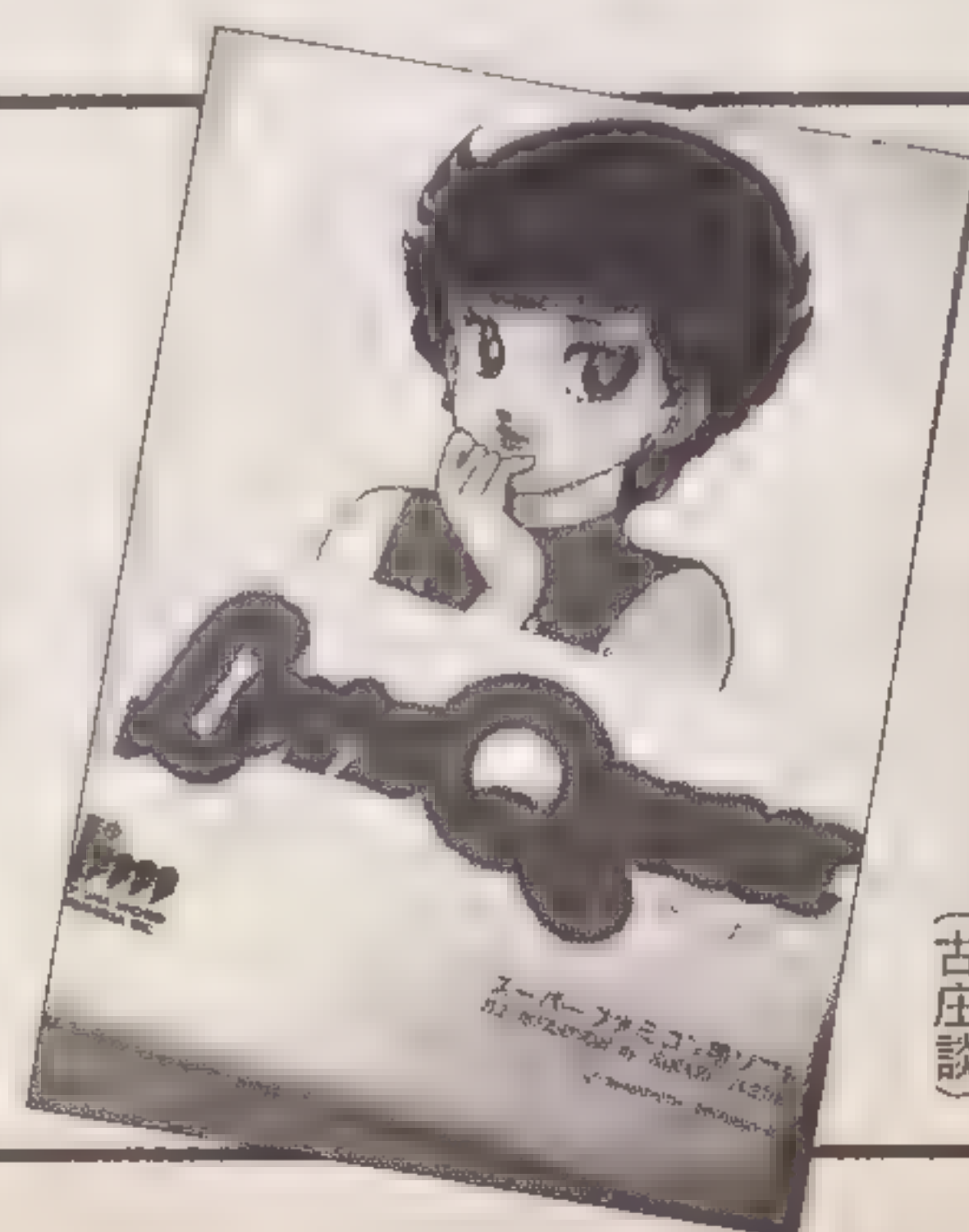
イ..一生に一回はバカゲーをやれと。そんなものでしょうか。

編..ありがとうございます(聞き手..斎藤/構成..古庄)

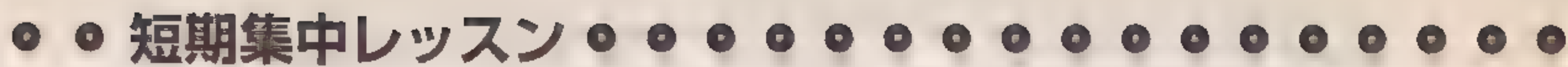
PRESENT

今回のインタビューをなぜか記念して、「ラブクエスト」販促用弓月光等身大イラスト入りプレミアム必至シートを2名の方にプレゼントします。このシート、なにやらマンガ専門店が20万円という値段をつけたとかつけないとか。ゲーム批評テレカも結構なプレミアもんですが(年刊ゲーム批評'96下半期参照)これにはかきません。希望者は「ラブクエスト」への思いをつづった官製はがきを編集部まで送ろう。

〒104 東京都中央区湊2-4-1MGビル3F (株)マイクロデザイン出版局
ゲーム批評編集部「ラブクエストにラブラブ」係まで。



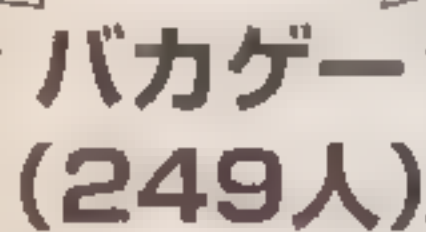
このままもって逃げたいと思いました(古庄談)



バカゲー だしま 専科

熱湯はこの線まで

銀座のOL100人に聞きました。
「これからの日本に必要なものは？」



「バカルチャー」に
忠誠を誓うアナタへ

バカゲーを世に送ると言うコトは、寝たきりのおジイちゃんにコンドームをプレゼントするのと同じ、すなわち「嫌がらせ」そのものといえます。

しかし、その「嫌がらせ」が最近では「小規模なカルチャー」として独り歩きしているようです。これは「バカルチャー」に共感を抱く者が増加しているための現象といえるでしょう。

(左のグラフ参照)

’95夏、イワタプロ企画の 月間! 青
汁夫妻』は案の定ボツに
ひき逃げをテーマにしたのが敗因だ

テーマは
オーソドックスに

まずはじめに、テーマを決めましょう

ここで重要なのは、あくまで無難な設定にとどめておくことです。

たとえば「正義」「友情」「愛」といった定番モノで十分でしょう。したがって、奇をてらったテーマ、たとえば「放火」「腰の痛み」「毛玉」「アナゴ」「嫁いびり」「画びょう」「小林亜星」など、誰が見てもひと目でハカケーだと判断できるテーマは逆効果。「ぬかよろこび」などという、表現が困難なテーマも例外です。

企画書に目を通す人々、つまり、

メーカーのお偉方から、バカゲーだと悟られては絶対にいけません。そもそもバカゲー市場など、企業レベルで認可されるハズがないのですから。

したがって、表向きには、ステ
ディなケームであるコトを装う必
要があります。

へんなテーマールバカゲーという
発想は、使用済みのナプキンと
もに、汚物入れに捨ててください。
過去のバカゲータイトルの数々を
見ても、テーマ自体は意外にオー
ソドックスなものが多いコトに気
づきませんか？

テーマはあくまでもカモフラージュのため。
ハズすコトを前提に設定する。



の

[illegible]

業界やゲームを駄目にしているのはゲーム誌。変にあおったり、偏った情報しか流さなかったり。だいたい発売日に完全攻略してる本って何? (福岡県 MAG)

「クチ」に入るモンじゃありませんからね。

レッスン2

理解ある
スポンサーを

めでたく企画が通りました。さて、次にやらなければならないことは、スポンサーとの交渉です。とはいえ、このご時世、ワケのわからない商品の開発に、ホンと投資してくれるスポンサーなどありません。ましてや、その対象はバカゲーです。企業イメージを損なうコトこの上ないでしょう。と、ここで肩を落としがちですが、世の中には「バカルチャー」に対して、寛大な理解を示してください、おめでたい企業が、少数ながら存在します。

具体的な社名はたせませんが、ファーストフードチェーン「S」、家庭用品メーカー「K」、さらには、出版社「D」などは大いに脈があるといえましょう。

いま述べたような「優良企業」を利用しないテはありません。

レッスン3

開発スタッフは
「ハウス系」で

バカゲーの開発に携わるスタッフは、すべてクズ人間で統一してください。

サンタを信じてる人、ベヒーバウターと味の素の区別がつかない人、巨人ファン、元当たり屋、枝毛収集家、柿ピーのヒーナツだけ食べる人、ファックスで自分自身を送信しようと努力する人、郵便番号(〒)に異常に興奮する人、バツ6万(離婚歴6万回)、スチームアイロンになぜか激しい敵意を抱いている人……。

以上のような、ピーキーな人々を称して「ハウス系」といいます。ハカケーとは、トカった感情の収束媒体です。アクの強いスタッフの個性こそ、バカゲーの生体動力源といえましょう。

レッスン4

制作期間中は
疑問を抱かずに

ハカケー制作には、常に不安がつきまといます。
「はたして、こんなゲーム作っていいんたろうか……?」

このような疑問は、少ないときで4時間に1回、多いときで20分に1回の割合で発生します。
「ココのセリフ、ホルトガル語で書いたらどう?」

「このコのウンチ、あと何個追加すればいいんですか?」

このように、現場では、煮ても焼いても食えないようなムカッかカンカン飛び交い、さらには、仕事の手を休め、豆腐を作りだすや、紙おむつの吸水テストを行なっている者まっています。

「ハウス系」の方々は、なにをしてくすかわかりません。生真面目な疑問は、思い切って排除してください。抱くだけムダです。

レッスン5

広告は自虐的に

アトルフ・ヒトラーは広告の天才でしたが、彼の広告展開には、致命的な欠点がありました。それは「自虐の要素が皆無だった」という点です。

インパクトのある広告、より多くの人間に共感を得る広告というのは、どこか自虐の要素が盛り込まれているもの。

そういった意味では、バカゲーは格好の商品といえるでしょう。

「いかがでしたでしょうか? アナタの「勇気ある挑戦」を心から期待しております」



「このゲーム、クソゲーなんです」といった排他的なスタンスに共感を得るユーザーもいる。ただし、リスクの方が大きいが、

本誌独占

仰天スクープ!!

超次世代機

リアル・ドッグ
この目で見た!!! を

その登場によって、再びゲーム市場が塗り替えられると噂される、
それ程のパワーを持った新ハード「リアル・ドッグ」。
その姿が、厚きベールの影から少しずつ姿を現し始めた!!

いよいよ登場。

「リアル・ドッグ」

発売延期に次ぐ延期、本当に出
るのか? と各方面から訝しがら
れていたエレクトリック・ピープ
ル社の超次世代ゲームマシン「リ

アル・ドッグ」(以下「RD」)が、

とうとうその全貌を現した

まずは64ビットのCPUを4つ

持つ驚異のマシン「RD」の概要

をざっと紹介しよう。「RD」は前

述した様に極めてハイスペックな

CPUを搭載している。その為、

従来のゲーム機とは比較にならな
い表現能力を持っていると言える。

これについてメーカーの広報は「た

だの3次元はもううんざりだ。こ

のマシンが実現する4次元級のゲ

ームソフトは、人類に対して進化の

福音をもたらす現代におけるノア
の箱船なのだ!」と語っている。

取材班

パラム

飯田和敏

榎林隆夫



これがゲル状コントローラー。しっとりとした質感はさすが。

前代未聞 ゲル状コントローラー

最も注目すべきは、同梱されるゲル状の不定形コントローラーである。ボタンの類が一切見えない為、とてもコントローラーには見えない。しかし、触ってみると極めて良好な操作感を感じた。慣れればこれ以外のデバイスは使う気がしなくなるほどだ。また、興味深いのはこれだけではなく、触感に対するインタラクティブなフィードバック技術が搭載されていることだ。コントローラーに微弱な電流を流すことで、プレイヤーは「衝撃」「温度」等の感触を得ることが出来る。

更に、センサーがプレイヤーの脈拍、体温をリアルタイムに検出するという簡易健康診断機能も搭載されている。一刻も早くこれらの機能がフル活用されたゲームを遊んでみたい。

現時点ではフィードバック技術への対応が試験段階の為、筆者にとっては少々刺激が強く、恥ずかしい事に衝撃の度に少々失禁してしまったのだが、その点は調整可能とのこと、やや安心した。

4次元級ソフトの 実力は?!

続いて「RD」対応ソフト第一弾になる「サイキック・エスカレーター」をレビューしてみよう。なお、開発進行度30%のバージョンをプレイしての感想であること、をあらかじめ明記しておく。

「サイキック・エスカレーター」をあえて従来のジャンル分けに従って分類するならば、3DアクションRPGシミュレーションパズルシューティング・ゲームという事になる。つまり、様々なゲームの要素がミックスされた、超次世



極めて自由度の高い「サイキック・エスカレーター」のゲーム世界。「リアル・ドッグ」の底力が伺える。

代機にふさわしいゴージャスなソフトである。筆者は自作「アクアノートの休日」を《海底散策ゲーム》、「太陽のしっぽ」を《原始生活ゲーム》と称した経験があり、作品には常に新ジャンル名をつける事をライフワークとしているのだが、このソフトに関しては単に「ゲーム」とした方がいいと思った。肝心のゲーム内容を紹介しよう。物語の発端はこうだ。主人公の少年が母親におつかいを頼まれ、3Dポリゴンで美麗に描かれたデパートの中をローラーブレードで疾走する。目的のモノをきちんと買うのも良し、別のモノを買ったり、

他のお客と物々交換しても良し、更には○○や○○さえも出来る、と極めて自由度が高い。ただし、欲望に身をまかせて好き放題をすると、後々の展開に大きな影響があるから、注意が必要である。無事におつかいを果たすと、物語はそこから一気にヒートアップし、神と悪魔がおりなす壮大なハルマゲドンストーリーへとエスカレーターしていくのだが、詳細はこれからプレイするであろう読者の皆さんには伏せておくのがレビューアとしての良心だと思うので割愛する。っていうか、そこまでしかまだ完成していなかった。

全体的な印象として現時点での「サイキック・エスカレーター」はゲーム性においてマシンの性能をフルに生かしきっているとは言えず、「4次元級」の言葉が具体的に何を意味するのかは釈然としない。しかし、間違いなく言えるのは、それがたとえ人体に危険な行為であっても、人類未踏の領域へ一気に跳躍したい、という作者の強烈な願望を伺い知る事が出来るという点である。

徹底攻略!! たけしの挑戦状

頭にきて投げつけたり、中古ソフト屋に叩き売ったり、そんなイヤな思い出ししかないアイツらを、ゲーム批評が大攻略。皆の恨みを晴らしてみせよう。

たけしの挑戦状

「たけしの挑戦状」。その名を知らぬゲームマニアは非常に少ない。だが、これをクリアした人間もまた少ない。誰もが一度は、その名、その評判を聞き、挑戦してみたいものの、凡人では理解できないその崇高な内容に、



このタイトル画面。見た覚えのある人が多いでしょ。

つい投げ出したゲーム。それが「たけしの挑戦状」だそう、このゲームこそゲーム批評初の攻略記事にふさわしいといえるだろう。

さてこのゲームには、IIコンにマイクが付いているファミコンが必須だ。一人でしか遊べないくせに2つもコントローラーを使うというその根性が気に入った。さらに必要なのは攻略本。攻略本とてころか、マニュアルもないまま始めたら5時間経っても最初の町から出られず、「たけしの挑戦状」ではなく「たけしの日常生活」になるところだった。今攻略本を売っている本屋は万に一つも、ない。古本屋を探そう。また、選挙権のある人は国会図書館へ「たけ挑」の攻略本もちゃんと収蔵。本全体の50%までしかコピーできないので疑問点を整理しておく。手抜き? いやいや旦那、攻略本あってもこれ全然解けませんって。



登場キャラクター説明

一番右が主人公たけし。これ以外は基本的に全員敵。自宅では奥さんだけでなく自分の子供まで攻撃してくる。真ん中の2人はヤクザと警官。序盤の強敵たジャンプして避けようとしても、きちんと着地点に入って殴ってくるので会ったのが不運と諦めよう。その辺だけはよく作ってある。意味無く偏った作り込みといえる。左は主婦、よく10mくらいジャンプしている。

町を抜けるためには

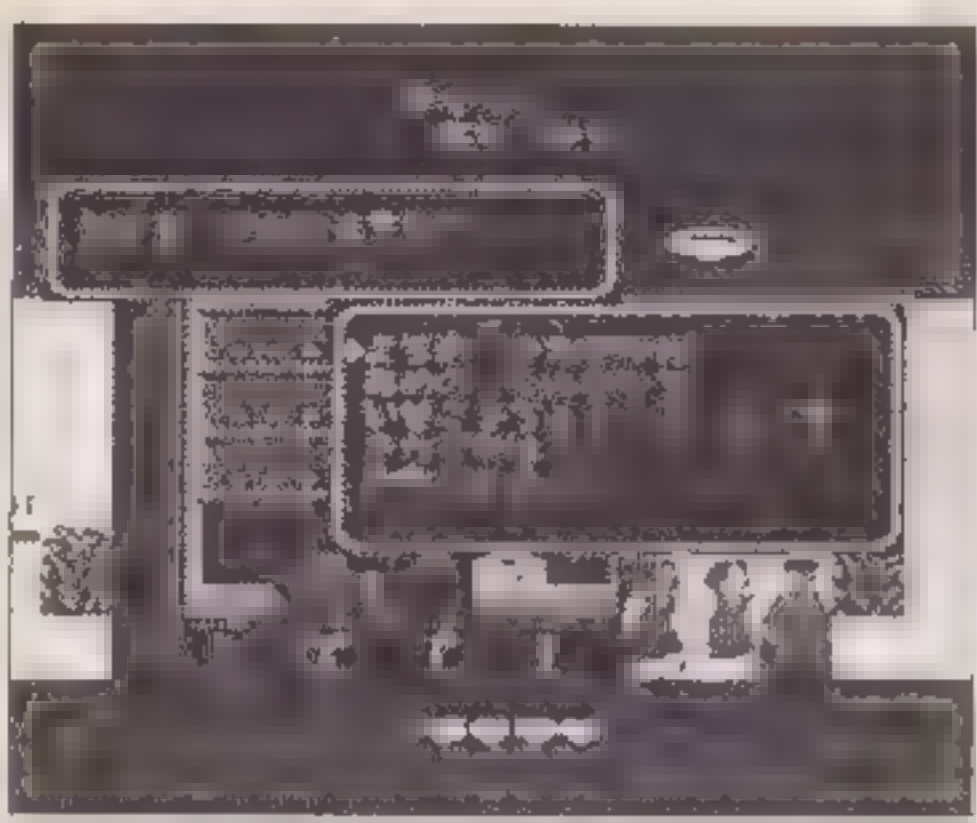


社長の上半身すれ。みんなやりましたよね。

たけしが勤める会社からゲームスタート。まずいきなり会社を辞め退職金をもらおう。その後社長の背後に回り社長を殴ろう。社長の上半身は机の上にズレていくぞ(「たけ挑」の基本)。社長室の隣の部屋の植木にはへそくりがあるので必ずゲット。銀行にも預金があるので忘れずに下ろしておこう。町で必要なものは「ハンググライダーの資格」、「ひなたぼ語」、「航空券」、「三味線」の4つ。「ハング」と

個性派ゲーム大特集!!

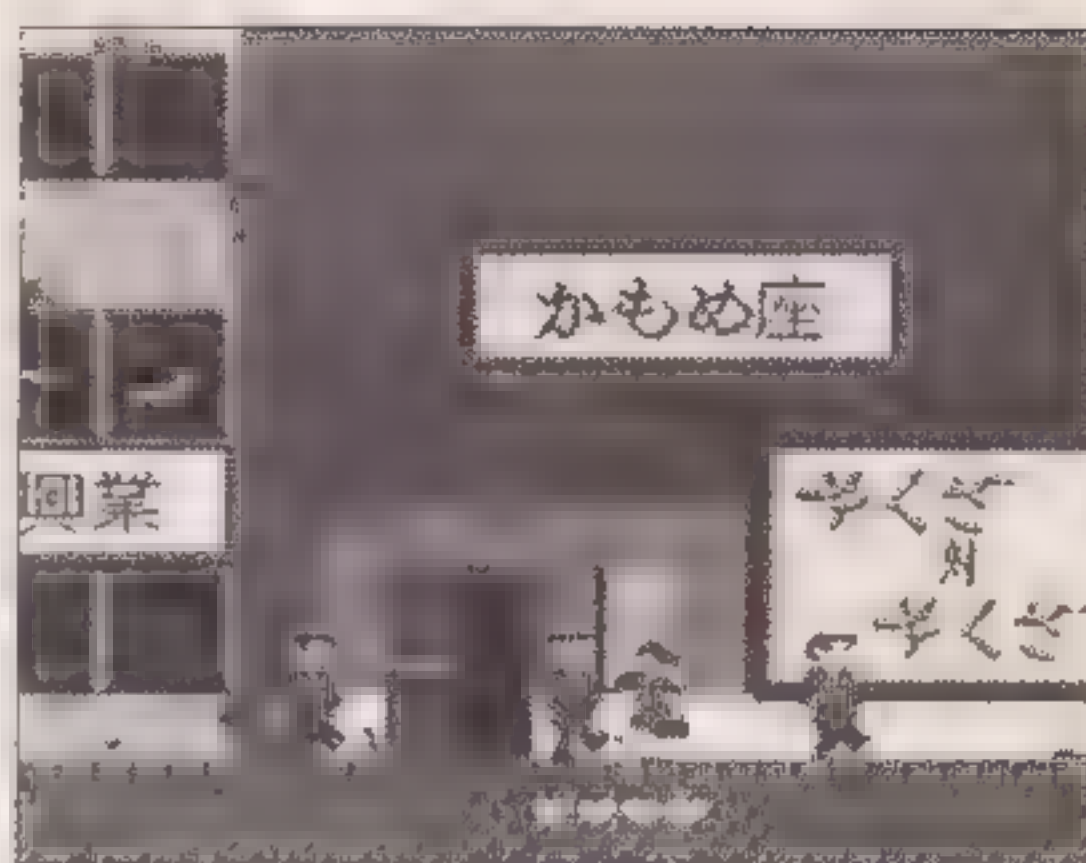
バンデリング・ベイと並ぶ「マイクゲイ」。



次はかの有名なカラオケタイム。カラオケをするには、「すなつくあせ道」で酒を2杯飲みさらに店員が酒を勧めてくるのを断る。すると店員がカラオケを勧めてくるのだ。一見25曲も歌えるようだが、実際に歌えるのは5曲。その中で

カラオケを歌おう! Xしよう!

しないようにしよう。擬人化はギャグの基本。決してキャラの入れ忘れではない。三味線そのものはパチンコ屋で玉5000発で手に入るが、4000発前後で絶対打ち止めになるので、玉を0発にしてマイクに叫ぼう。ヤクサが出てくる。こいつらを倒し玉をゲット。



4体しかキャラでません。チラッ「ひんたば語」と「三味線」はカルチャークラブで習う。カルチャークラブでは誰もいないのに声をかけられるが、これは机がしゃべっているのので気に

南の島で臨死体験

「演歌」の2曲目、「雨の新開地」を選択判断が甘いらしい。ここはた息を吹きかけるだけでOKだ。ちなみに間奏は静かにしている方が成功率が高い。さて3度続けて歌を替められるとヤクサが登場。これを倒せば無事に宝の地図が手に入る。この地図、「にっころにあてる」を選択し現実時間で1時間待つと絵柄が浮かぶ。忙しい朝に遊ぶ時などは要注意だ。5分て済ます方法もあるか「たけ挑」らしさを満喫して欲しいので教えない。

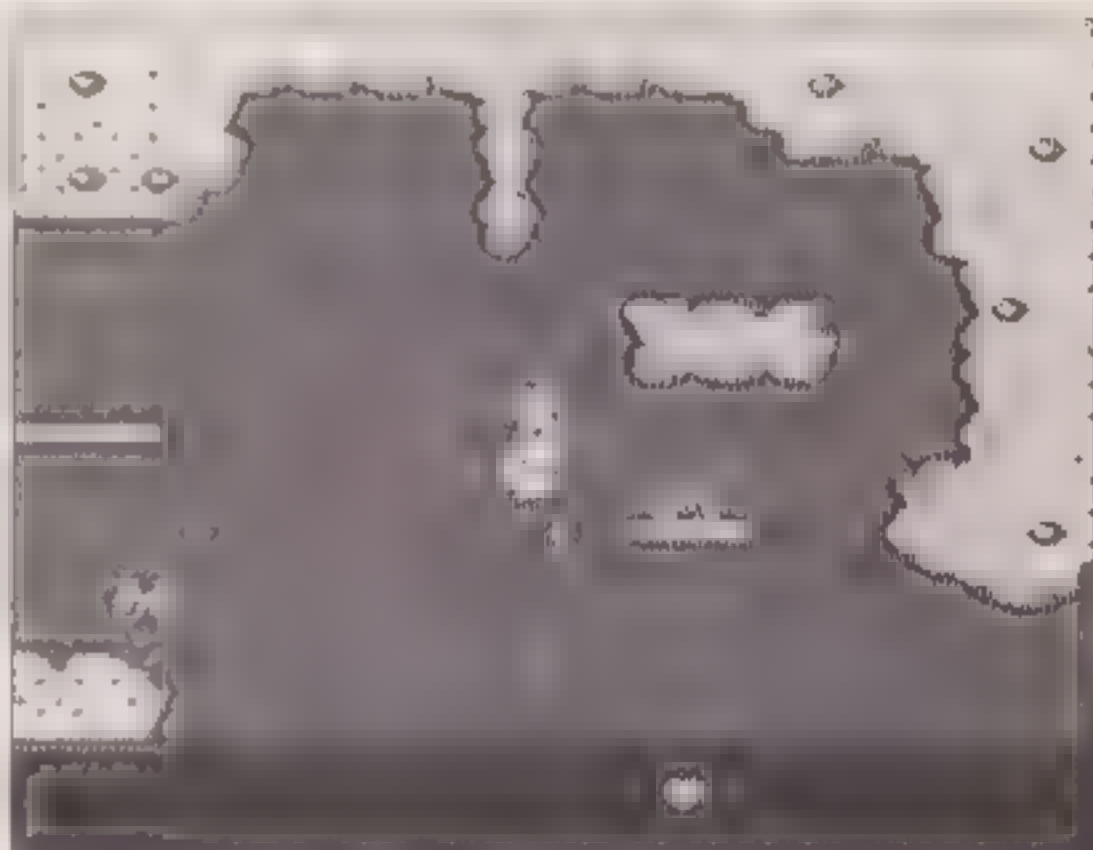
すべての準備が整ったらいよいよ南の島へ出発。空港から一路ひんたば島へ。ひんたば島では刺しゅうと水筒を買おう。後々必要になる。そしていよいよハンググライダーの出番だ。ハンググライダーに乗り、目指すはタンヒョー島かチヨヘリン島。宝があるのはチヨヘリン島なのでそこを目指したいが結構遠い。タンヒョー島からはほ



ほら、こんな所にもいます。新鮮でしょう。

こらを使ってチヨヘリン島にワープできるので、どう考えてもこっちが楽。だっただけならタンヒョー島の場所にチヨヘリン島を置けば済む話だとも思う

ラストダンジョン。自力で行けたが深く考えない方が身のためだ。



さて島に降りずにハンクグライダーに乗り続けていくと北〇鮮らしき国へと到着する。南の島で変なサル

に木の実をぶつけられて死ぬのと、スパイに日本語を教えるのとどちらが幸せだろうか。ちなみにストーリーとはなんの関係もない。さてチヨヘリン島で水筒と刺繍を島

タッチ

タッチだ! シティアドベンチャーだ!

ゲームの目的は子犬10匹を捕まえる事。さあ、さっそく攻略するぞ! スタートすると早速目の前を一匹の子犬が駆け抜けるので、捕まえる!

残りは9匹だ。この世界の住人セイント

ト。彼らと仲良くする事が勝利への近道だ。手始めに腹ペコのセイントに缶詰を与え、奴が紹介してくれる店でリュックを買おう。そしてハガキを買い、ハガキを出せ!

の人間に渡し「やまにつぶて」というヒントの謎を解けばいよいよラストダンジョンだ。スバリ「つぶて」が「ウンコ」だと気づいて、山の頂上でしゃがんだ人を私は尊敬するか、適当に飛んだりねたりしてたらダンジョンに入れたのはきつと私の気のせいだろう。ここまでくれば気力と裏コマンド（死んでじたばたしてる間にAボタンを押しながらBボタンを3回押すとライフ回復）さえあればエンディングは間近だ。何故かマルチエンディングだぞ。

触れてはいけないゲームもこの世には存在する。「たけ挑」もそう。この後何を遊んでも楽しく思えるのだ。これが「たけ挑」の呪いなのだろうか。

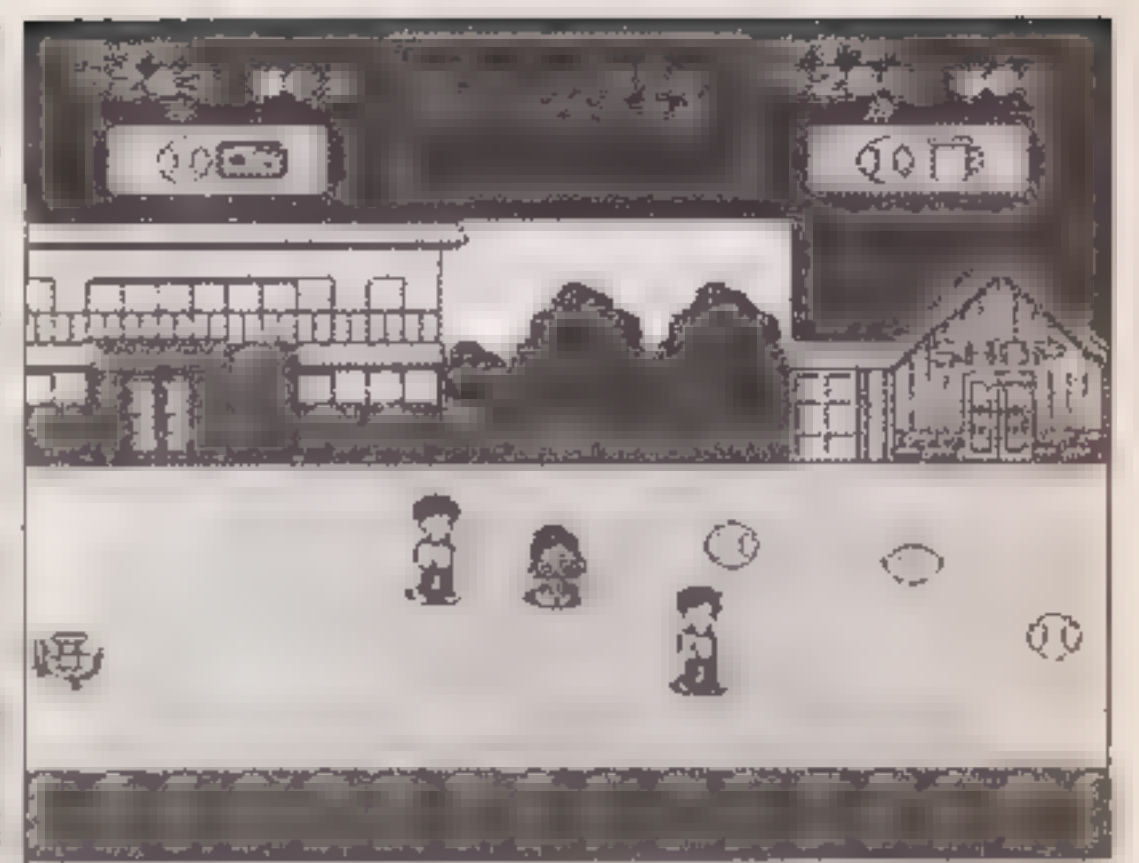
するとセイント達は心を開き、家の鍵を渡してくれる。その中の一つ、町外れの薬局は異次元に通じている。そこでベルを手に入れ、

人形を買え! すぐに!

そのまま進むと巨大な人形が現れるので、手にいれた人形を差し出せば助かる。ここに子犬が一匹いる。

捕まえる!

次は北のアパート群だ。ここに行く前にハンマーを買おう。アパート周辺は次元が歪んでいる。ここではA棟から左、右とドアに入り、次の棟に向かう。そこに岩男がいる。



南ちゃんを守りつつ次々と謎を解く！

叩き壊せ！

ここに子犬

がいる。

捕まえる！

次は南の倉

庫街だが、そ

こにはバケツ

とコップを持

って行こう。

何故なら水た

まりが襲いか

かってくるからだ。その二つを駆使して、

汲み上げてしまえ！

すると子犬が出てくるので

捕まえる！

次に東の学校に行く。用心のため武器をナイフに持ちかえておこう。ただし、コップとバケツは捨てなくても良い。学校周辺では風船が襲いかかってくるので、

ナイフで割ってしまえ！

学校にはロボットがいる。弱点はコッ

プだ。

コップを投げて壊せ！

ここにも子犬がいる。

捕まえる！ (あと5匹)

街に戻ったら、ファミコンとマッチとシャベルと斧を買って北の森に行く。そこで声をかけてくるセイントにファミコンを渡そう。すると森の奥に行けるようになる。そこには木の化け物が待ち受けているので、

マッチを投げて燃やせ！ (火遊び注意)

ここに子犬がいる。

捕まえる！

そして装備を外し、ファミコンを渡したセイントの所に戻ろう。すると手鏡が手にはいる。シャベルで洞窟の中に入ったら、麻痺して動かない子犬がいる。鏡を使って、

助け出せ！ あと捕まえる！

街に戻り、南に行く。店で柿を買って

おこう。そして倉庫のコンテナを殴ろう

するとコインが出るのでそれを持って神

社に入れ。蟹がいるから、

柿を投げて叩き潰せ！ (byさるかに合

戦)

そして子犬を、

捕まえる！

神社を一度出てまた入ると天国に着く。セイントから指輪と宝石を取って偽パンチ(ラスボス)を指輪をはめて

殴り殺せ！

ここでも子犬を

捕まえる！

そして宝石を持って大聖堂に行くと最後の子犬がいる。

捕まえる！

あと、エンディングを

見ろ！ これで終わりだ！

そう、「タッチ」は甲子園を目指す上杉達也、和也の双子の兄弟と、幼なじみの南ちゃんの3人が織りなすちょっと哀しい青春ラブストーリーだ。最後に一言。どこがタッチやねん！ (編集部 柴田)

シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

「シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件」は、'86年に株式会社トワチキから発売されたファミコンゲーム。途轍もない不条理な謎・途方もない理不尽なゲームシステムによって伝説と化した作品だ。今回は、このゲームを解くためのアドバイスをお送りしよう(本当ならば、こんなゲームはプレイしない方が良く、とアドバイスするのが最良だと思われるのだが)

プレイヤーキャラであるホームズ以外の登場人物は、ほとんど敵だ。なぜならホームズは人と触れた瞬間から体力を吸い取られ、実にあっけなく死んでしまうからだ

敵を倒すことによってお金とヒントを得られるので、やはりどうしても倒さなくてはならない。だから、子供だろうと杖をついた老人だろうと、捜査に立ちあたる者は容赦なく蹴り殺すのが事件解決への近道である。殺られる前に殺れ。これが捜査の第一歩である。

敵の攻撃をかわす

銃を入手するまでは、キック攻撃が基本となる。マップ画面(ゲームA)では、近づいて来る敵を待って、こちらの攻撃範囲に入る直前にキックを出せば、うまくヒットする。間違ってもこちらから近づいたり、

無理に蹴りにいったりはしないように。横

画面(ゲームB)では跳び蹴りを使うこと

になるのだが、一歩間違えると即死亡の危険

を孕んでいる。慣れない内は、タイミング

良く垂直蹴りを繰り返し確実に敵をしとめ

る。慣れてきたら、横跳び蹴りで、上りで

一回蹴り、さらに下りで蹴る、というテク

ニクをマスターしよう。絶対にやっては

いけないのは、着地した瞬間に敵と重なる

ことだ。こうなってしまうと、あつという

間に体力が減って即死確定なのだ(このパ

ターンで死んだ回数は100回を越える)。

横画面でのジャンプキックは、常に細心の

注意を払わなければならない。

そして、最大の敵がピストルを持った敵だ。もし弾を撃たれたら、上下に逃げるの

が基本である。弾をジャンプすることは考

えず、素直にはしこに上ったり下に降りて

逃げよう。こ

こで注意すべ

きは、はしこ

上での行動

だ。はしごを

上っている最

中は無防備で

危険。はしご

を上り切る前

に左右に動こ

うとしてひっ



ゲームA。ここで人々を蹴り殺し、お金を貯める(一人30ポンド)。

個性派ゲーム大特集!!

シャーロックホームズ謎データ集

総プレイ時間	185時間 (徹夜4回)
ゲームオーバーになった回数	278回
リセットボタンを押した回数	116回
ファミロンを蹴飛ばした回数	7回
書き留めたパスワードの数	65個
飲んだコーヒー牛乳の本数 (500ml)	12本
休憩と称して遊んだ 「三國無双」の回数	80回

戦いによってホームズは幾度となく傷つくことであろう(実は即死する場合が多いのだが)。このゲームで体力を回復する手段は、友人であるワトソンに治療してもらう、薬を飲む、という2種類しかない。ワトソンの治療は無料なので、当然ながら頻りに利用することになる。危なくなったらすぐワトソンの所で回復することを心がけよう。また、ロンドンから別の町に行くときは、ワトソンで体力を回復させつつお金を満タンまで貯め、さらにワトソンで体力を満タンにした後、列車に乗り込むように

ワトソンを頼るべし

かかってしまい、そこに敵がつっこんできて即死、ということが往々にして起きる(このパターンで死んだのは50回くらい)。もしこ付近での操作には十分に気を配ろう。

以上の点に注意すれば、かなり死ぬ回数は減るであろう(とはいえ、あまりにも即死が多いため、普通の人間ならば投げ出しで当然である)。

ゲームB。ここで人々を蹴り殺し、しよう。ワトソンを徹底的に活用するのが捜査の基本だ(もしワトソンの存在がなかったら、攻略を諦め、書き置きを残して夜逃げしていたことだろう)。



ちなみに、薬は瞬時に体力を全回復してくれる有り難いアイテムだが、一個しか持てない。すでに持っている状態で薬を買ってしまうと、「古い薬を捨てますか?」と訊かれ、ハイと答えるともちろん捨てられてしまい、イエエと答えると「じゃあ新しい方を捨てましょう」と、どちらにしろ捨てられてしまう。この攻撃を食らった時は、本当にびっくりさせられた。

ゲームBで登場する敵を倒すと、なにかしらセリフをしゃべる。中には「シャーロックホームズって面白いよね」「ゲームばかりしちゃいけません」といった神経を逆撫でするようなことを言う奴もいるが、多くは謎を解くヒントらしきことを話す。例えば、「ベンチで昼寝すると気持ちいい」と言う人がいれば、そこにあるベンチを虫眼鏡で調べる。「この家には綺麗な椅子がある」と言えば椅子、「小さい頃よく木に登った」と言えば木を調べる。このように

ゲームBで登場する敵を倒すと、なにかしらセリフをしゃべる。中には「シャーロックホームズって面白いよね」「ゲームばかりしちゃいけません」といった神経を逆撫でするようなことを言う奴もいるが、多くは謎を解くヒントらしきことを話す。例えば、「ベンチで昼寝すると気持ちいい」と言う人がいれば、そこにあるベンチを虫眼鏡で調べる。「この家には綺麗な椅子がある」と言えば椅子、「小さい頃よく木に登った」と言えば木を調べる。このように

していけば、ほとんどのアイテムとメッセージは入手できるはずだ(ちなみに、虫眼鏡で調べる場合、体半分ずれていても反応しないことがあるので、要注意)。

いくらヒントが重要とはいえ、ヒントを鵜呑みにすると酷い目に合うことがある。「合言葉はゴハン」という人がいるからといってババイヤ団に言っていると、合言葉が違うと言われてダメージを受けたりする。注意が必要だ。

ゲームの全体的な流れとしては、全アイテム(虫眼鏡、ランプ、パイプ、バイオリン、手帳、ピストル)を入手する↓ババイヤ団幹部7人を倒す↓16個あるメッセージをすべて探す↓グラスゴーのパバイヤ団のアジトで秘密の合言葉を言う↓ボスがいるブランドー城に行く……という感じである。優先順位としては、圧倒的に戦いが有利になるピストルをまず手に入れ、幹部を倒していく。幹部を倒すと体力ケージが増えるので、幾分捜査が楽になるはずだ。

ゲームの全体的な流れとしては、全アイテム(虫眼鏡、ランプ、パイプ、バイオリン、手帳、ピストル)を入手する↓ババイヤ団幹部7人を倒す↓16個あるメッセージをすべて探す↓グラスゴーのパバイヤ団のアジトで秘密の合言葉を言う↓ボスがいるブランドー城に行く……という感じである。優先順位としては、圧倒的に戦いが有利になるピストルをまず手に入れ、幹部を倒していく。幹部を倒すと体力ケージが増えるので、幾分捜査が楽になるはずだ。

シャーロックホームズ攻略マップ

- ◆ロンドン
駅→ヨ→下→ワ→家→ダー→公
メ ア
- ◆バーミンガム
駅→家→武→下→家→家→ト→パ
メ メカ
- ◆マンチェスター
駅→ダー→下→家→公→ヨ→パ
メ メカ
- ◆リバプール
駅→下→ジ→パ→家→家
カ ア
- ◆ニューカッスル
駅→ヨ→ダ→家→パ→下→公
メ ア
- ◆ブリストル
駅→ト→家→武→パ→下→家
メカ
- ◆エジンバラ
駅→下→パ→ダー→公→ヨ→ダー→家
メカ ア
- ◆グラスゴー
駅→パ→家→家→家→下→ダ
メ メ メカ

(編集部 松井)

は、併記したマップを見ながらプレイすれば突破できるはずである。ブランドー城に入った後の展開については、君自身の手で謎を解き、君自身の手で切り開いて貰いたい。

このゲームをクリアするためには、テクニク、頭脳、好奇心、注意力、そして忍耐が必要である。この中のどれか一つが欠けてもクリアは難しい。とくに忍耐力は人一倍必要。次々と死んでいくホームズを前に、無力感を感じてこのソフトを投げ出した人は天文学的数字にのぼるだろう(そのおかげで、今日のホームズ伝説があるわけだが……)。

この人類に対する挑戦とも言える超難解なゲームを解いた時、君はすべての物事を超越した真実の目撃者となるだろう。知恵と勇氣に長けた人は、ぜひともこのゲームに立ち向かって欲しい。シャーロックホームズは、いつでも君の挑戦を待っている。

記号の読み方 公=公園 下=下水道 パ=ババイヤ団に合言葉を言う場所 武=武器屋 ヨ=よろず屋 ジ=情報屋 ト=トバク場
ワ=ワトソン宅 ダー入るとダメージを受ける家 ア=アイテムあり メ=メッセージあり カ=ババイヤ団の幹部の居場所
○アイテムの内訳 ロンドン=虫眼鏡 マンチェスター=ランプ リバプール=パイプ ニューカッスル=手帳 ブリストル=バイオリン
エジンバラ=ピストル

変なゲームのできるまで

個性派ゲーム秘宝館

いよいよ「個性派ゲーム」の仕組を明かす。多くの個性派ゲームは、開発者の個性が反映されている。個性派ゲームの仕組を明かす。

理論編

個性派ゲームとはなんぞや、ということ

個性派ゲームの理論とは

ウツッチイース。獅子丸レース。今回は悪趣味スペシャルつちゅーことで、所謂「個性派ゲーム」というテーマについてアツク語らせて貰うことになりましたっスー

ま、いろいろ人間他人に言えようが言えまいが**趣味趣向つちゅー物があります**から、やれ美少女だの格闘だのというジャンルの内にも更に細分化されたニーズがある訳で、ゲームに対してどの部分を重視して購買欲求に繋げていくか

ということを考えて制作する事で各々のマーケット規模を見えるか、というのがゲームビジネスの基本中の基本。そんな中でお金や才能が山ほどある人は**多けりや良**い**つてもん**的メーカーは物凄いハワリで広いニーズにお応えしている訳だから、当然そういうゲームは文句無しにメガヒットになりますわ。しかしそうでもない所はいろいろな面で限られた範囲内で何処の部分に力入れるかでゲームのコンセプトを決定するんですか、狙った層の現在のトレンドや嗜好をきちんと検証しないと、唯でさ

え限られた訴求対象に更にそのほを向かれてしまう事になります。そこで制作、販売側の意識が最低だと、時間も金もかけられず、殆ど地方局の深夜番組くらいしか客層がないか、あるいは**ニーズが全くない企画**となっちゃう訳です。それは取りも直さずユーザーをナメているのが一番の原因ですが、そもそもこれだけ異業種からの新規参入で賑わった凡百のメーカーの多くは、別に**ゲームを愛している訳じゃありません**。彼らにとってゲームビジネスとは、面白い娯楽を提供しようというよりも兎に角、ハカ具から銭を巻き上げようという意識か先行し、結局ゲームの出来の方も**全く救いのない**

状態です。ま、とーぜんゲーム雑誌の採点表ではまともな点数も取れずに、クソゲーの烙印を押されることになるのですが、そんなものの中には、ごくごくたまに制作者のアイディアやセンスの良さでカバーした佳作や、逆に**ムチャクチャ過ぎて物凄くなった奇作**、怪作があったりします。あるいは予算億、スタンプも一流、発売はメジャーブランドでコンセプトの方はあさってを向いてしまい、**んで蓋を開けたら大失敗**なんて場合もあり、そんなのは大抵ハッケーからして**不気味なオーラ**を放っているものだから、それを偶然奇跡的に発見した快感に味をしめて中古ファミコンショップや露店

個性派ゲーム大特集!!

売りのワゴンセールで1本180円ぐらいで投げ売りされているのを買って漁るのだけれど、十中八九は始めて5秒で窓から投げ捨ててうになる、いわゆる駄ゲー、クソゲーでした。

そういった意味ではこの特集自体、**無駄と自虐の蓄積**であると言えなくもありません。個性派ゲームとは、思い込みと、歪んだ情熱の結晶です。それは開発スタッフの偏った嗜好が原因かもしれないし、やたら仕切りたがるバカフロデューサーのせいかもしれない。はたまた**気○いのような社長の一声**によるものなのかもしれません。が、そんな彼らの作品への情熱は、それなりにありあまる程だったでしょう。ただ彼らの描いたサクセスプランと企画自体に**先天的な障害**があっただけ。そんな訳で今回取り上げるゲームは、あまりにも訴求対象の偏りが厳しすぎて、この本の読者の大多数の方には、作品やそれらに対する考え方については**全く薦めません**ので、良識あるユーザー（読者）様は無理に理解を示さなくても全然結構。折角

高いお金を払って遊ぶ娯楽なんだから、誰かが絶賛するメガヒット作だけを遊んでれば間違いないだろうしね

但し、ゲームビジネスというものが生まれて、今までに作られた幾千のゲームの90%はいわゆる何かバランスのおかしい「偏ったゲーム」なのです。多くの自称ゲームファンと言っている奴らの多くは上澄みの部分の「バンニンムケノヨイゲーム」だけしか見ていない。雑誌ランキンクの氷山の一角だけしか見ていないのは、鳥取に行くと**砂丘しか観るべきものがない**と言っているのと全く同じだ。人の個性も十人十色。そんな人間の作ったゲームも又然り。偶然自分の隠れた嗜好とマッチすればそれはそれで大変幸せな事だろうが、またそうでなくても広い大人の遊び心があれば**作り手の意図とは全く違うところ**で楽しめるかもしれない。さらにそのゲームの**熱いパトス**を感じて作り手の深層心理を伺い知ることができて、心理学、人類学上非常に価値の高い……すみません。**それはちよつと言い過ぎです**。

実践編

個性派ゲームのできるまでのその背景と要因

個性派ゲームはかくして生まれる

その昔、ゲーム制作1年坊の獅子丸に会社の偉大な先輩はこう口い放ちました。獅子丸君、優れた企画とは、**いま現在ヒットしている要素を巧妙にパクっていかに斬新なアレンジを加えるかだよ**。

この狭い島国で現在年間8000タイトル以上がリリースされている有象無象のゲーム業界、真にゲームの未来を考えているメーカー経営者は実はほんの一握りで、殆どはイナゴの大量の如く食い物がなくなつた瞬間トンスラぶつこく営利主義の経営者共ばかりだということは今さつき怪しく触れましたが、まあ当然ゲームは商品、ゲーム制作は立派なビジネスプランだからして、如何にガキ共からそのけなしの小遣いを搾取し、高い利益を得るかがポイントになります。すべからず商品というものは企画立案から店頭まで並ぶまでそりやも

う沢山の人間がからんでくる訳です。すから、そんな中でいろいろな人間の思惑が入ってきます。当然みんなの最終目的は「**ゲームをヒットさせ（て儲ける）**」事に間違いはなく、それぞれから発する制作及び販売上の提案は、その延長線上にあるものばかりなのでしよう。恐らく企画上のポイントの一つに与えられた当初の方向性には確かに間違いは無かつたのだろうが、これらの狙いの一つ、もしくは全部に何か狂ったノイズが生ずると、仮に優れたシステム、プログラム、グラフィックだったとしても、**ゲームに異常な個性が発動する要因**となる訳です。

個性派ゲーム残酷物語

さてそんな魑魅魍魎蠢くゲーム業界、ゲームよりも作ってる人間の方がよっぽど面白いケースが多々あったりします。例えば獅子丸が以前、ある格闘ゲームを作つ

ていた時、マスターアップ3日前に社長からいきなり「ダメーじハターンの時プレイヤーキャラクタ―を竹に变身させる」と、意味不明の指示を受けました。他にも「恋愛育成ゲームの要素を追加すれば大ヒットするぞ」と突然言われた。社長の意見を整理すれば「一発当たったら相手キャラの好感度が上昇する」という超斬新なアイデアになるのですが、そもそもあのジジ

実例1

ゲームを斬新にする

他と違うモノを作る

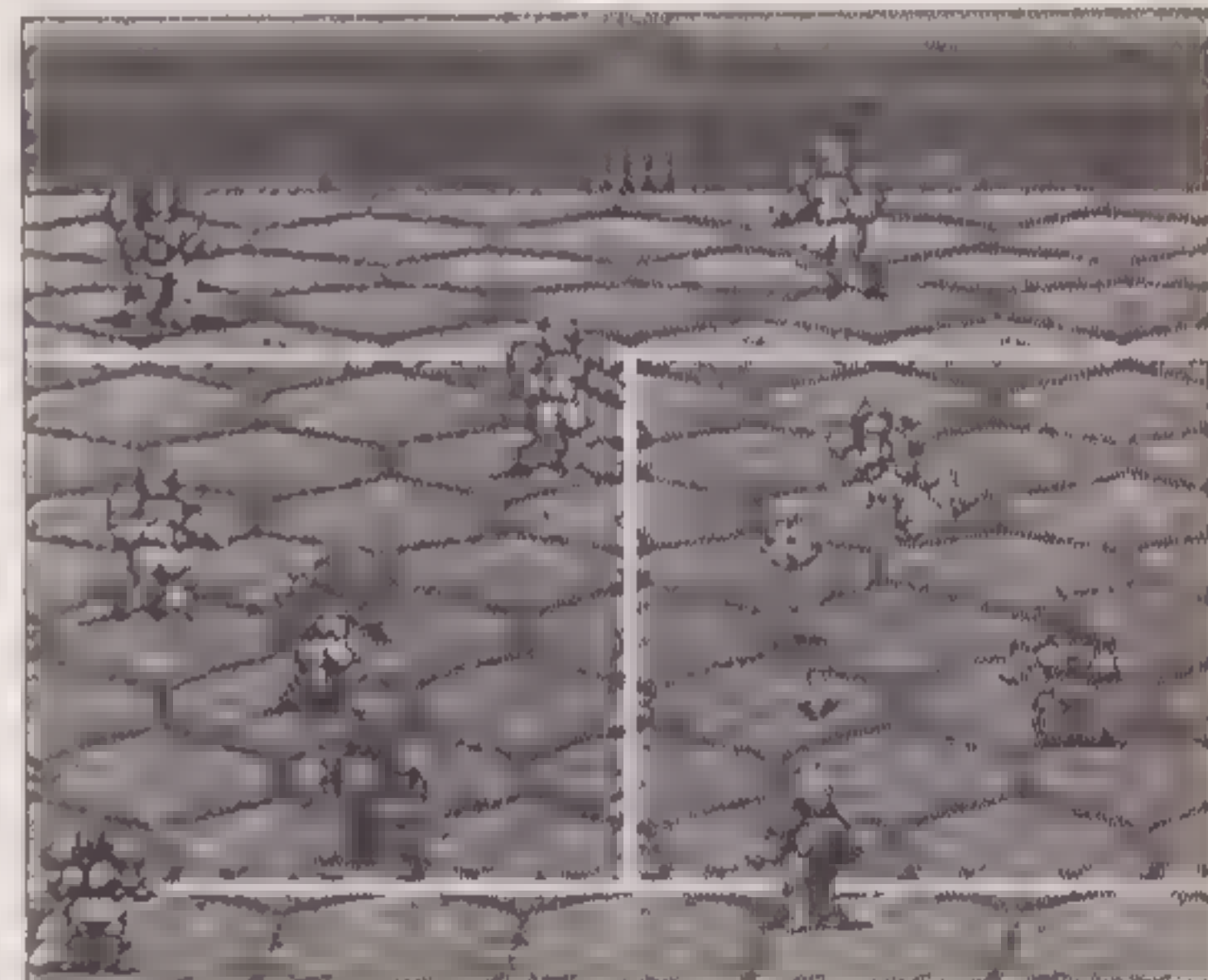
「他との差別化」をゲームの最大の売りにするケースは、セールスポイント上非常に重要ではあるけれども、ある一線を越えるとそれは「個性」を飛び越えて「業」になったりします。今までのゲームにないシステムや要素を加え、あえてどこのメーカーもやらなかったものも含めてとにかく新機軸という言葉にこだわった作品も多々ありますが、シューティング

イ、好感度なんて言葉は何処で拾い食いつてきたのか油断がならない。こういう時は老人病棟の介護士にでもなったかの様な気分です。そんなところで、以下はそのゲーム制作における当初のコンセプトと、その方向性が時として狙いを大きく逸脱して成層圏に行ってしまったかのような結果を生み出した実例について検証してみたいとおもいます。

「斬新さ」の勘違い

「ドッジボールの最終進化形!」と謳ったトンキンハウス「サイバードッジ」などは、単に「くにお

ゲームにフアジ理論を取り入れたシグマの「フアジカルファイター」とか、ブロック崩しII固定画面という先入観を覆したアクションブロック崩し、GENKIの「デブリッシュ」など突飛すぎてユーザーがついていけなかった例も多々あります



「サイバードッジ」いくらサイバーでもドッジボールじゃね...

実例2

有名人をキャラに使う

間違った有名人の起用

その時々話題になっているものを使うという手法は基本的に間違いは無い。システムやクオリティを一先ずおいといても話題になりやこつちのモンですが、そもそも有名なら何でも良いってもんじゃな

君」が血飛沫や断末魔絶叫が乱れ飛ぶというドッジボールの最終進化どころか突然変異のようなゲームでしたが、まあ、ゲームがユーザーにとって本当に斬新ならまだ

救いがあるのですが、考えた本人しか斬新だと思っていないケースも多かったりします。かつて、付き合いのある中堅メーカーの社長と、社長自ら斬新な業務用ゲームの新システムの提案があるというので聞いてたら、よくよく聞いてみるとそれは只の「ペンギンくんウォーズ」でした。なまじこういう事を言ってくるエライ奴程性質の悪い物はありません。ゲーム業界の未来の為に社長の茶に、服盛ってやろうかとも思いましたが、後日それが本当に世に出るとは思いませんでした。案の定インカムは2000円。しかも3日間です。

い。どつちも美味しいからといって牛丼にカルピスは入れないのと同じようなもんだ。ゲームのユーザー層とそのキャラの認知度、支持度のリンクのシェアをきちんと調査しないままに勝手にゲーム化しちゃうと、訴求対象無視企画になってしまします。見るからにガキの失笑を買うような広告をたまに目にし

ますが、だいたい「カトちゃんケンちゃん」は納得がいくが、「カケフくんのジャンプ天国」や「松村邦洋伝」という、冷静に判断しておよそガキにとつて愛着が持てない存在をゲームキャラにしようって魂胆はあったけどこのあたりから発生するんでしょか。業界には詐欺師のようなコーディネーターが存在するのかもしれませんが、大体この手の版權を使おうと判断する奴程そいつのことを名前ぐらいしか知らないケースが殆どです。

実例3

有名人をスタッフに使う

前評判は高くなるが……

但し、これはスタッフの使い所というか、どの部分のクオリティを求めて選抜するかが問題。間違えて誰も知らないとか、組み合わせに必然性を感じられないスタッフがいればこれみよがしに広告に入っているのを目にしますが、いくら著名人でもそもそも明らかにゲーム制作に向いていない人間を使うの

スーファミの「反省ザルジローくん」とか、日光のお土産コーナードで売らなるともかくあんなもの使つてどーすんじやっちゅー氣がしますが、そんな版權を買つて来たナツメは反省どころか後悔してないんでしょか。動物キャラ物で売れた物といえば、獅子丸の記憶では「子猫物語」ぐらいしか記憶にありませんけど他ありましたっけ? 過酷な状況でよくチャートランが死んでしまうところは元の映画そっくりですが。

は単勝穴狙いの馬券を買う様なもの。向いていないといえば、獅子丸個人の考えですが、当時、相原コージを使おうと考える奴が存在するのが全く謎でした。彼の原作のゲーム化は良いとしてあんなキヤラクターデザインという能力が全く欠けている奴を使つてどうしようかと思いましたが、「アイデアの目」の敵キャラ見たときには「なんでまた摩訶摩訶で懲りなかったんだろーな」。きつと間違つて利

益でちゃったんだろーなあ」と思いました。ユウザの失笑を買ったところか怒りを買っちゃどうしようもないだろうに、また豪華スタッフに面白いモンなしとはよく言つたモンですが。そういやイマジニアの「G.O.D」も、鳴り物入りで登場したわりに惨敗したのは何故でしょうか。エガワもタルルート君で、デーモンも確かファミコンでゲーム化されているし、なんだ、ちゃんとゲームでやってんじやん。んじや今同初のコウカミが悪かつたのか? 受注数が出るまであんだだけ吹きまくつたくせに最近「SPA!」でもちつともその話題について触れなくなつち

実例4

いただき、もしくははまね事をする

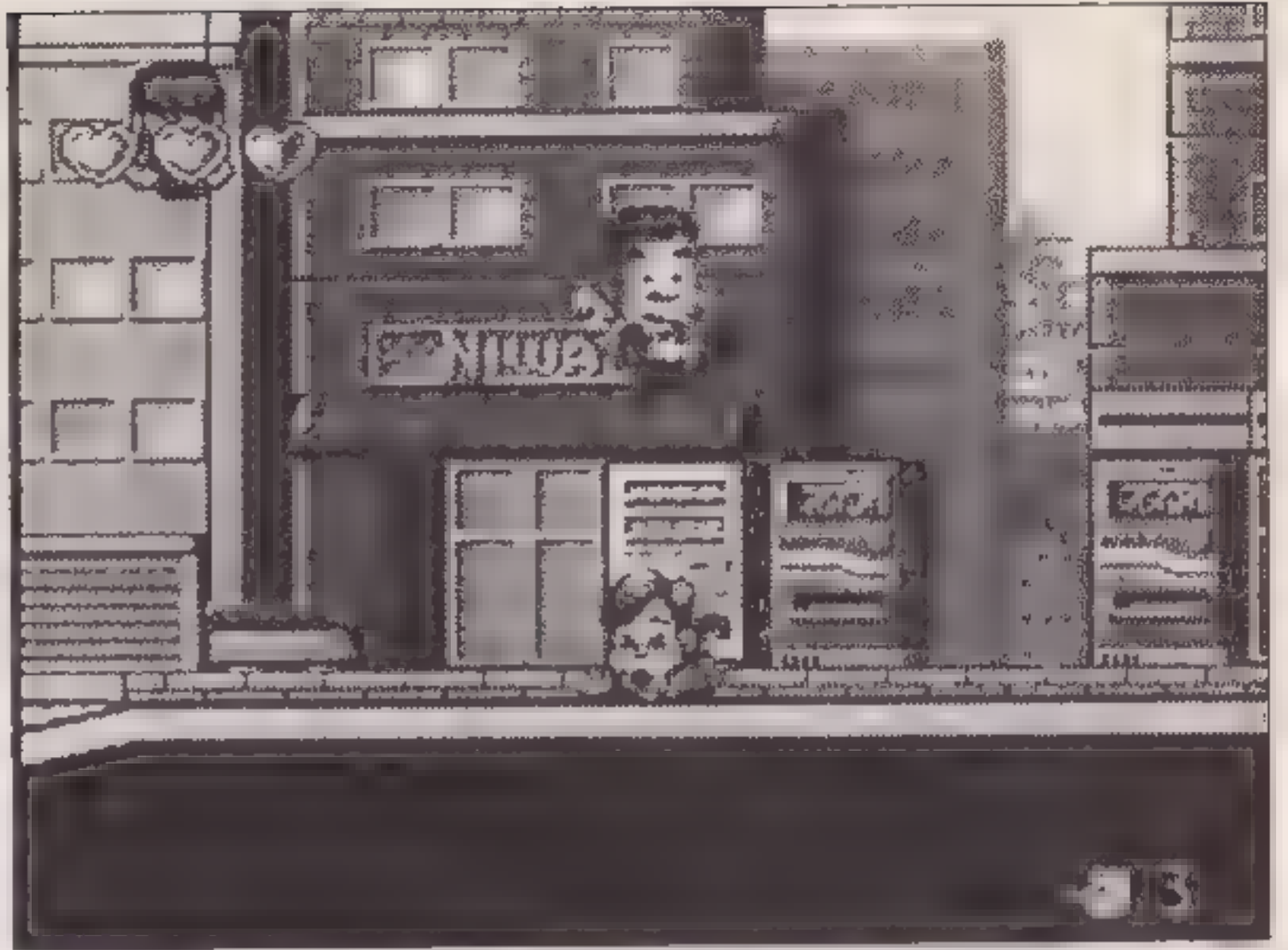
誰にでもある思い出

システムやテーマをパチること。は世の中当たり前として、もはや有名人も版權も手に入れることができないならば、いわゆるパッタモン、同人誌ノリパノタモンキヤ

やつたし。チクショーなんてふてえ奴だ。そこら辺の真偽の程を斎藤編集長にはぜひ本人に聞いて欲しい所ですが、まあ、異業種有名といえど兎に角、訳の分からないう人間集めてきても大抵ゲーム制作に関して言えば大抵烏合の衆。「ドラクエ」が如何に奇跡的なスタッフ構成だったかという事でしよう。まあゲーム業界の有名人を使つてもファミコンの「Zガンダム」みたいに全く信用できなかったりもしますが、ま、ゲームデザインにだって人間だからたまには間違ひもあるさ。「エアーズアドベンチャー」だって何かの間違ひでしよ

う。ラゲー企画をたくらむ訳です。余談ですけど、中坊の頃は、そりやもう「ガンフラ」ブームの真つ只中獅子丸も当然アッガイ好きのガンダム野郎で、親父のサイフからゲットした5千円握つて始発電車に揺られながら買いに行ったもんですよ。開店同時にダッシュしてエ

一部のユーザーやパブリシティのPS偏向ぶりには不安を感じます。SS、PS、SFC、N64がそれぞれの持ち味で勝負して欲しい。(東京都 おいちゃん)



「爆笑 吉本新喜劇」顧客の見誤り方がスゴイ。

スカレーターで骨折事故を起こし、そうになりながら速攻手に入れ、家に帰ってさあ組み立てるかと思つてよく見たら、1/100ガンダムだと思つてたその箱には「**超銀河伝説バイソン**」とか書かれてあった…… ごめん！ なんだか湿っぽい話になっちゃったな そんなトホホなパチモンキャラクター系のゲームってのはそりゃもうファミコン時代から脈々と受け継がれておりますが、時代に沿つてようがいまいが、**俺が好きなんだからみんなも好きだろ?!**」的な発想で喜々として企画書を作る大変困ったタイプの制作者の姿は良く見る

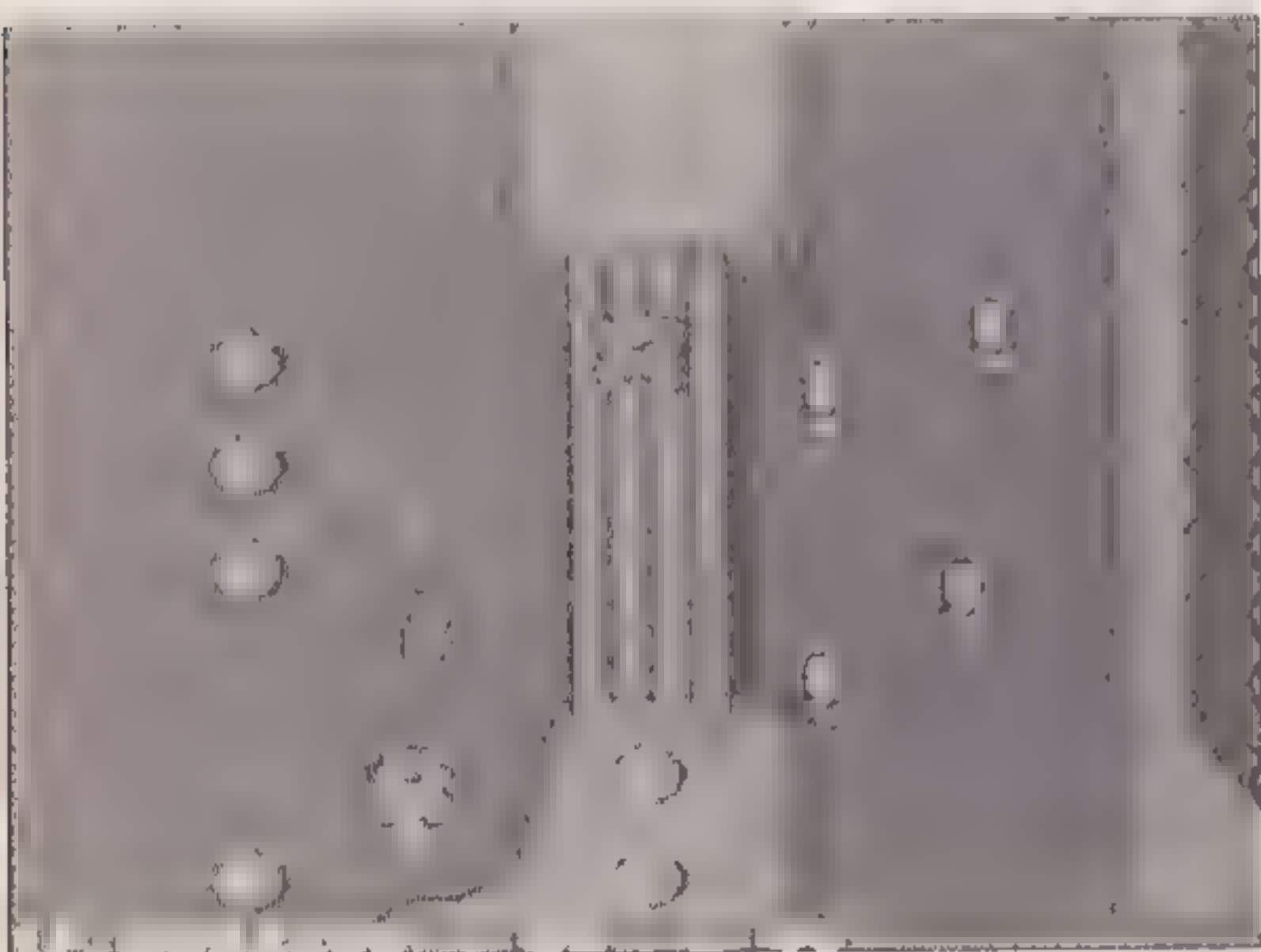
光景ですが、まあ企画書のガンダム(又はボトムズ)欲望が上手くエスプリされると、やっぱり大気圏突入ステージの「**助けて下さい少佐**——!!」とか心をくすぐるいろいろなトッピングが野郎のハートにガツチリフックするゲームになるんですが、たまたま制作者の認識に協調性とか公共性がないと、大河原邦男のイラストからは想像出来ない程詐欺のような内容だった「サイバーナイト」とか、折角メカデザイナーにデザインしてもらつても結局ギャグなのか本気なのか全然分からない「機動装甲ダイオン」や「キアイダン00」のように、どっちつかずのオナニーゲームになります。どうせ独りよがりの企画なら**ゲームシステムを犠牲にして**まで東映ヒーローノリを拘ったフェイスのバカアクションゲーム「サイバークロス」の方がまだ潔さを感じさせてくれますが、続編の「クロスワイパー」はなまじゲーム性とかデザインとかソフィスティケートさせようとしたお陰で前作の**泥臭い魅力**が失われ、特徴が無くなつてしまったのが残念でした。

実例 5

大手メーカーがやらないことをやる

「表といたら裏」の戦略

普通手をださないようなモチーフをテーマにする。**ウンコやポコチンしか出て来ない「トイレキッズ**」など、いくら脳天が直撃しようかのーみそコネコネしようが普通の神経ではそんな遊び心は許さないでしょう。スポーツゲームなんかでは、これから流行りそうなものなら最高だが、狙い過ぎて最初で最後となった「**あっぱれゲー**



「トイレキッズ」。イキっぷりが心地よし。

トボール」というのがありました。昔僕はあるところでその制作中のロムを見せて貰った事があります。その時は確か「骨までゲートボール」というバチあたりなタイトル画面でした。また企画書には「対象年齢は小学生から老人まで」という恐ろしくロングレンジなターゲットを狙った一文があつたのを記憶していますが、もし成功していれば恐らく2千万本位のヒット作になっていたことでしょう。

獅子丸も一度、連載の方のイラストを描いて貰つてゐるイワタくん、に洗脳されてあのインドの国技、**カバティのポリゴンゲーム化**を真剣に検討したことがあります。その際何とか日本カバティ協会に公認して貰おうと会長に掛け合つた所、「**それでどんなストーリーにするの?**」と、訳の分からない質問をされて大変困ったことがあります。だからRPGじゃないっちゃうーに

実例 6

客をとことん絞り込む

確実に儲けるには、確かに対象が明確であることが第一。下手に訴求対象を広げるよりも例えば熱狂的ファンが確実にいる人物やジャンルを盛り込めばそれだけで買ってくれる良いお客さんの数だけ見込むのも決して悪くない方法です。

フロレス物は既に各団体に固定ファン層があるので既に確立しているジャンルですが、何と云っても「興行物」ってのは巡業先で会場でファンに売れるグッズとしてもOKというのが魅力的じゃないですか。だったら「宝塚」の実写ゲームでも作れば、店に売らなくても会場で売って下手なソフ

実例 7

誇大広告をする

その気にさせればいいのです

「業界初」、「家庭用ゲーム初」、「脅威の**システム」など、本当に新しけりや良いのですが、実は

トよりも馬鹿売れしような気がしてきますが、そういうやハトソンも「日本興業」のゲームを作ったことがありましたけど、**第2弾が無い**ところを見るとそういうことなのでしょうが、あれはPCエンジンという所で既にハンディキャップがあつた様な気がします。対象を絞り過ぎて針の穴程のところか全く空いていないということもありますが、そういうゲームは大抵間屋レベルで冷静な判断をして「受注」になっちゃうケースで、昔ゲームホビーでありましたな。出した瞬間ハッパ屋行き、ちゅーのかたしかサイコロ（以下省略）

そんなものありもしない新システムがまかり通るから面白いのです。なんといつてもゲームジャンルは毎日給のように発生していますが、「ロマン☆☆」「シネマティック◎」とか、やってみると只のRPG

Gだったりして、そもそも「デジタルコミック」というのもよくよく考えて見ればただ**フラグのないアドベンチャーゲーム**のことなんじゃないかという気がするのは獅子丸の勘違いでしょうか？

ところでバイオハザードの「サイハルホラー」というのは上手い**なんのこっちゃか良く分からん**が雰囲気だけはバシバシ伝わって

あそここの宣伝部には大才がいるのたろう。しかし本当にゲームと映画産業界は嘘を付くことに何のためらいもない広報部が存在します

彼らは時として制作者の「柄」でも何でもなく、実はハートの性能にのっかってるだけで「それがどうした！」といいたくなるような事でもキャッチコピーにしているから

不思議です。昔のCD-ROMのタイトルなんか、そりゃもう親の仇のようにみんな「リアルな**生音**

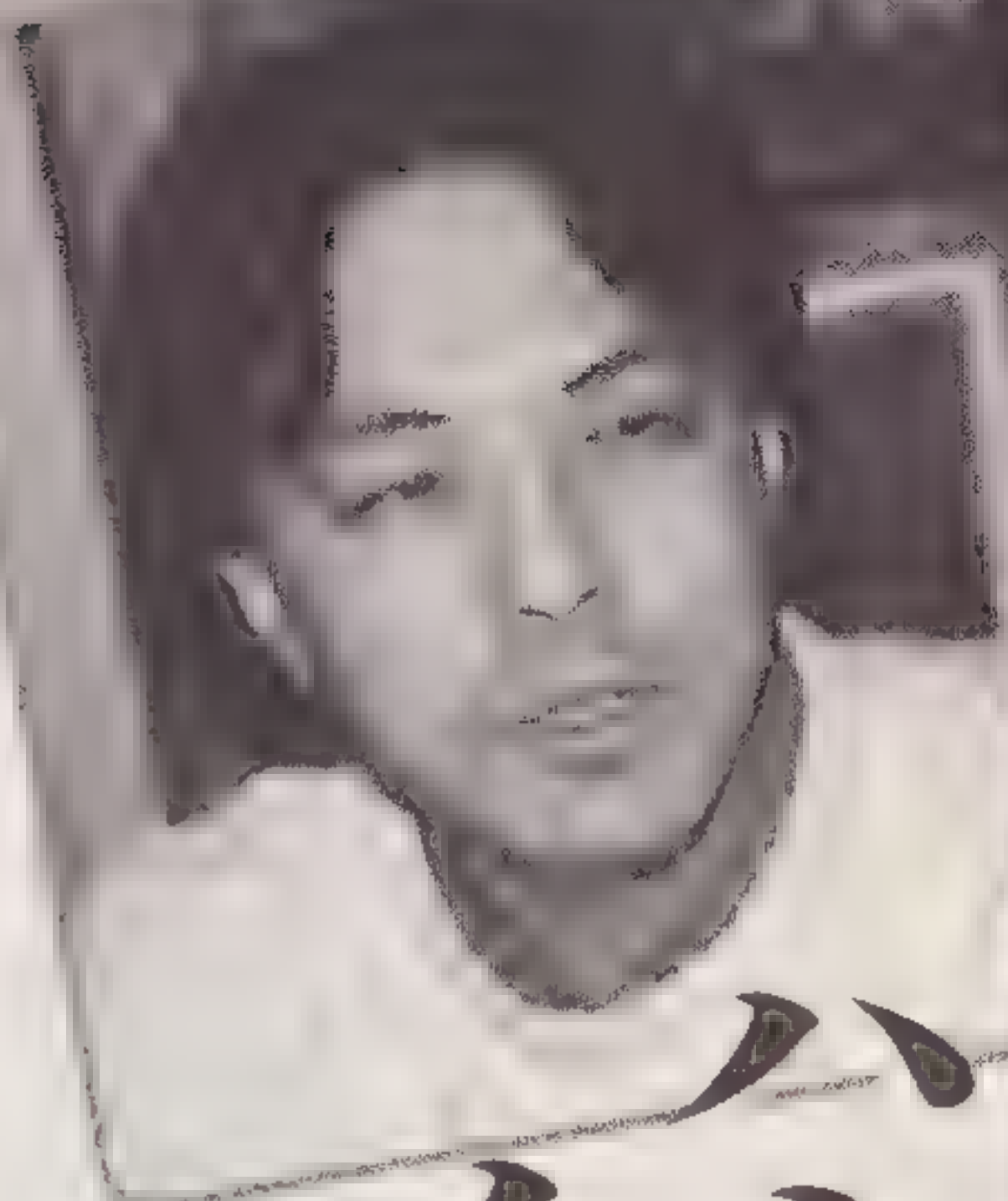
声が入っている」という一点のみをキャッチコピーにしていた時代がありました。生音声なんだからそりゃリアルやろと突っ込みを入れていたのは昔。ティチクの「ゴッドパニック」なんかキャ

チコピーに「CD-ROMならではの**すげー**かつちよいいロクサウンド」なんて書いてありましたが、オイ、このコピー考えた奴呼んでこい

とまあ、以上「個性派ゲーム」の存在する背景を紹介しましたが、そもそもゲームとは作品と商品のはさまで成立しているモノであり制作者の妄想と経営者の思惑の塊なのだ。そんなゲームにハマって夢中になつているとき、ふと我に返った瞬間、言いようの無い、虚しさとも鹿見さにかられる感じがしはしはあるのですが、この感情の正体を個性派ゲームたちはハッキリとその輪郭を見せてくれるのと同時に、人間とは思ひ込み頼ること初めてアイデンティティを確立できるのではないのでしょうか、いや、多分

プロフィール

がっぶ獅子丸
(かっぶ・ししまる)
1968年生まれ。アーケード及びコンピュータの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシブメロウな29歳



ハードとして未完成だったからこそ メガドライブは魅力的なんですよ。

メガドラソフトをほぼすべて所有する竹崎氏のご自宅に伺い、メガドライブの歴史について聞いた。

メガドラとの出会いは「雷の刃」と共に

編集部（以下編）…竹崎さんとメガドライブの出会いから伺いたいのですが

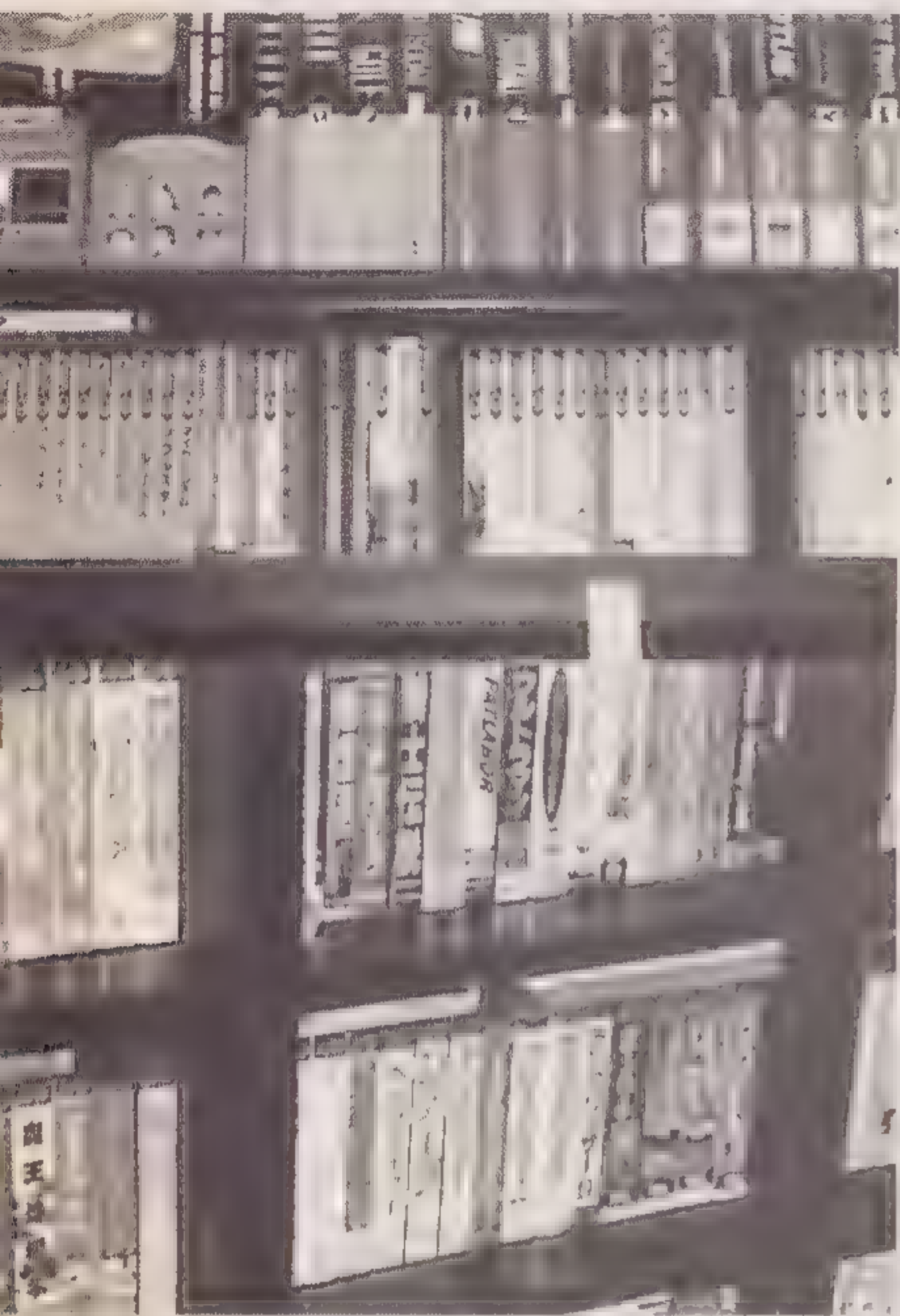
竹崎氏（以下竹）…'88年10月にメガドライブが発売されたんですが、本体と同時に発売したソフトが「スペースハリアーII」と「スーパーサンダーブレード」の2本でして、僕がメガドラと一緒に買ったのは「サンダーブレード」だけなんです。本当は両方いっぺんに買いたかったけど、何軒回っても買えなくて。それで、後に「スペースハリアーII」を買いましたが、これが驚きでした。背景の

市松模様が綺麗にスクロールするのを見て、ハードの進化というものを強く感じたんですよ。でも、すごさを感じたんですけど、腑に落ちなかったのは「スペハリ」も「サンダーブレード」も、絵がべたっとして見える（笑）。何で絵がべたっとして見えるんだろうと、買ったその日に疑問を抱いたんですけど、PCエンジンよりも色数が少なかったんですよ。いやあ、こうやって思い返すと一本一本に思い出があるから、やばいよ（笑）。編…では、特に思い出に残るソフトを順にピックアップしていい竹…そうですね。メガドラ発売と同時に2本ソフトが出た後、なかなかソフトが出ない時代が続くん

ですよ。4、5カ月に1本出るか出ないかという状況で。そんな中で「獣王記」とか「おそ松くん」とかが出たけど、内容的にちよつとヤバくて（笑）。で、ようやく出たのが「スーパー大戦略」。これが悪夢からの脱出のソフト。本当はこのころ「テトリス」が出るはずだったんですけども、テトリスは別の悪夢になってしまった（笑）。あと、期待と現実がかけはなれていたのが「北斗の拳」か、後にマークIIIの「北斗の拳」か、後にソニックで有名になる中さんによるプログラムですごい面白かったの、当然みんな続編を期待するじゃないですか。そしたらままと期待を裏切ってしまった。その

直後の「大魔界村」は中さんのプログラムで、面白かった。こういって「大戦略」とか「大魔界村」といったソフトが心の支えになってましたよね（笑）。編…なるほど竹…そして、「スーパー忍」が出る頃が本体発売から1年経ったくらい。ここから出るソフトがかなり変わっていくんです。サードパーティーが参入したりして、良いソフトが続々と出ました。サードパーティー第一弾、テクノソフトの「サンダーフォースII MD」とか、「ATSUJIN」ですとか。メガ





竹崎氏宅のソフト陳列棚。無数のソフトが整然と並ぶ様は圧巻。

ドライブは、処理能力が高いからシューティングに適したんですよ。それをソフトが証明した形ですね。
編：他のジャンルで面白かったソフトは？

竹：これは名作ですよ、「ゴールデンアックス」。2人で遊ぶとすごく面白い。お互いにダメージ与えられるので、喧嘩しながら遊べるという。わーっと敵がいる中で、ごんごん殴っていると、いつの間にか味方まで殴ってしまうんですよ。ボーナスステージで肉を取ろうとした相手を後ろから殴って強奪したり（笑）。そして「ソーサリアン」、これも傑作です。ゲームーみきが制作にかかわっていたと

いう。これは世界観とかは基本的にオリジナルのパソコン版で、家庭用に若干アレンジしたものです。
編：当時のメガドライブはアクションゲームが多かったですね。

竹：なぜか、全体的に横スクロールアクションゲームが多い傾向でした。「E-SWAT」とかいろいろね。でも、名作もありますよ。「マikel・ジャクソンス・ムーンウォーカー」、これがめちゃくちゃいい。でも、このゲームは普通の人にはおすすめしません（笑）。踊って敵を倒したりするのを笑って見られる人に限りますけどね（笑）。
編：90年後半からソフトが徐々に増えてきましたね

竹：ええ。「スーパーモナコGP」とか「ストライダー飛竜」とか、わざわざみんながハードを買って遊んだソフトが出てきました。
編：どちらもアーケードからの移植ですね

竹：そうですね。90年から91年にかけて「シャドードンサー」「ゲイキングランド」「クラックダウン」といった移植作が相次いで出ました。サターンもそうですけど、セガ自体がアーケードで出している分、やはり多くなっちゃいますよね。その後も「ボナンザブラザーズ」とか「エイリアンストーム」といった移植作がありました

充実のメガドライブラインナップ

編：91年から大量にソフトが発売されるようになりました

竹：この頃からメガドライブの中心盤が始まったと言えるでしょう。「ベアナックル」は、ちょうどスーパーファミコンでファイナルファイトがはやってた、そういうゲームがなかったで作られたゲームだと思います。キャラクターはちっちゃ

かったですけど、内容は良かったですよ。そしてついに「アウトラン」が移植されます。なんだかなだ言っても、サターンのエイジス版が出るまでは一番いい移植だったと思います。

編：中には強烈なタイトルもあるような……

竹：「ソード オブ ソダン」ですね（笑）。「ソダン」と「ポピュラス」は切っても切れない関係にあるんです（笑）。この頃はちょうど海外でジェネシスがブレイクした時期で、この2本のソフトは海外でEAから発売されていたんです。日本ではスーパーファミで「ポピュラス」が発売されてすごく話題になっていましたから、当然ユーザーとしては、日本でもメガドライブに「ポピュラス」を出してくれと言いますよね。その時、多分「ポピュラス」だけでなく、後にすごいブーイングを受けた「ソダン」も一緒に契約したと思うんです。輸入されたジェネシス版「ソダン」をマニアが面白い分には良かったんですけど、正式に日本で堂々と発売されてしまうと、笑えない

状況になってしまった(笑)。でも、「ソダン」はすごいですよ。メガドラソフトを異常に好きな人たちはわかってくれると思いますけど。「スーパーリーグ」とか、後で冷静に考えるとつまらないんですけど(笑)、僕はこれで130試合やり通すようなメガドライブファンでした。

編…さすがですね。この頃の面白かったソフトは？

竹…「ソダン」と同じ頃に出た「レンタヒーロー」ですね。出た当時は雑誌でもそんなに取り上げられなかったし、評価はみんな悪かったんですよ。ゲーム序盤は、レンタスーツを借りて、お使いを頼まれて、お手伝いしたりとかラーメンを出前したりとかそういうもののしかできないから、そこまで遊んでレビューをすると、めちゃめちゃつまらないゲームになってしまふんですよ。それがゲームを進める内、だんだん本格的なヒーローものになってきて面白くなっていく。これは心のゲームですね。「レンタヒーロー」の前にAM2研が作ったコンシューマソフトに「ヴ

アーミリオン」というアクションRPGがあるんですが、これがすごい。すごく値崩れしました(笑)。内容が良かったのか悪かったのかは、今でも判断しかねますね

セガ入社後のメガドライブについての考察

編…'93年になると、かなりのタイトル数ですよ

竹…そうそう。やたらといっぱい出た時期です。この時に話題になったのが、「エクストラランザ」。メガドラってパレット64色しかないのに、これは128色同時表示というのを謳い文句にしていたんです。雑誌などもしきりに「このきれいなグラフィックを見よ！」とか言ってる。要は、この頃には「メガドライブは色数が少ない」という認識がユーザーの間にも浸透していたということなんです(笑)。そして、「ゴールデンアックスⅢ」が出るんですが、すいません、この辺から僕セガに入ってます(笑)。

編…'94年に「幽遊白書」が出たんですよ

竹…実は、メガドライブの「幽遊白書」って2作品あるんです。トレジャーが作った「魔強統一戦」の前にアドベンチャーゲームが出てるんです。これを格闘ゲームの「幽遊白書」だと思って買うと、とてつもない痛い目にあうんですね。この、先に出了た「幽遊白書」は僕が広報という立場のつらさを感じ知らされたソフトなんですよ。(笑)。これのおすすめコメントを書けと言われたときには、どう書けばいいんだろうと真剣に悩みました。すすめないといけないし、ウソもつけませんから。

編…大変ですね

竹…幽遊白書がすごく好きで、かつ、あまりゲームを遊んだことがない人におすすめ、とか(笑)。良いソフトの話をすると、「プロストライカー」シリーズですね。メガドラ時代のセガブランドのスポーツゲームでユーザーからとても高い評価を得たシリーズですね。これがあつたから、今の「ビクトリーゴール」があるんですよ。「プロストライカー」は本当に思い出のソフトで、僕がセガに入った時、

竹崎氏によるメガドラソフト10選！

- ★メガパネル(ナムコ)
- ★トージャム&アール(セガ)
- ★パーティークイズ MEGAQ(セガ)
- ★ソニック・ザ・ヘッジホッグ2(セガ)
- ★アイ・ラブ・ミッキー&ドナルド
～ふしぎなマジックボックス～(セガ)
- ★球界道中記(ナムコ)
- ★夢見館の物語(セガ)
- ★ナイトトラップ(セガ)
- ★シルフィード(ゲームアーツ)
- ★ゲームのかんづめVOL.2(セガ)

ちょうど「プロストライカー」にバグが見つかって、回収騒ぎが起きたんですよ(笑)。入るやいやそんなことがあつてですね、本当にビックリしました。そんなこともあつて、これはやっぱりセガのサッカーゲームを語る上では欠かせないゲームだと思います。

名作のキーワードは「メガ」と「バーチャ」

編…メガドライブにおける「隠れた名作」とかございますか？

竹…そうですね、「メガパネル」はけっこう傑作なんです。これね、2人で遊ぶとめちゃくちゃ面白くて。基本ルールは15パズルで、隙間の開いているところに上下左右



竹崎忠 (たけざき・ただし)

株式会社セガ・エンタープライゼスCSプロモーション部パブリシティチームマネージャー。セガの顔としてだけでなく、日本一のメガドライバーとしてもユーザーの間で有名。メガドライブソフトの他に、映画LD・洋モノフィギアの収集も行っている。

のパネルを動かせばいいんですよ。そうやって色を並べれば消えるというのですが、なかなかすごいんですよ、これが。めちゃくちゃ熱かった。頭のよさが問われるソフトですよ。あと、すごく好きなのが「MEGAQ」。僕が今でもサターンで出して欲しいと思っているくらい良いゲームです。いわゆるクイズゲームなんですが、5人とか多人数で遊ぶときのバランスがすばらしい。とにかく面白かった。そして、全然隠れていない超大作「バーチャレーシング」。

これは時代を変えた。

編「メガドライブでフルポリゴンを実現したんですよね。」

竹「そうそうそう。僕がセガに入ってから1年してから出ているソフト。ポリゴンチップを積んだソフトで、ポリゴンチップの開発とソフトの開発を同時に走らせたという。その制作過程をライブ感覚で「BEEPメガドライブ」で伝えたりしていました。アーケードの「バーチャファイター」とコンシューマの「バーチャレーシング」を作っているAM2研の記事が連続的に載るようになって、以後AM2研がどんどん有名になっていったことはみなさんご存じでしょう。

編「「バーチャレーシング」の頃はメガドライブの晩期になるかと思いますが……」

竹「そうですね。すでにサターンが立ち上がっていましたから。この後の「コミックスゾーン」とか「ジ・ウー

ズ」とか、個性的で面白いと思うんですが。この頃は正直言って好き勝手にやれたところがあって、「ジ・ウーズ」などはジャケットがリバーシブルだったり(笑)。ゲームもカルトだからパッケージもカルトにしよう。すでにカルトなユーザーしかメガドラで遊んでないという時期ですね。

未完成であるが故 メガドラは愛おしい

編「竹崎さんにとってメガドライブの魅力とは何ですか？」

竹「もともと僕はセガのゲームしかやらないという人間ではないんです。マークIIIの時にセガも面白いと思ったんだけど、マークIIIよりはファミコンの方が面白いゲームが沢山あると思っていました。PCエンジンも当然良かったし、メガドライブはどうかかなあ、と最初は引いた目で見ていたんですが、最終的にメガドライブは心に残るタイトルがいっぱいあるハードになった。海外向けを意識していたからかもしれないけど、なんだか変わったソフトが出るんですよ。

よね。また、実験的な作品がメガドライブから出されたりする傾向もありました。そういったソフトって、一見すると面白く見えないけど、やってみると実は面白いという場合がけっこうあって。グラフィック面で見劣りして、どうしても注目度が低かったんですけど、その分処理能力があったので、地味だけど面白いソフトがたくさんあったと思うんです。そういった「いじりがいい」のあるハード処理能力に惚れて、トレジャーさんとかゲームアーツさんがソフトを作ってくれた。そういった凝り性な人たちは、やっぱり一筋縄でいくゲームは作らない(笑)。だから、非常に尖った、クリエイターの個性が強いソフトがメガドラから出やすかったのではないのでしょうか。そうした、サターンに到達するまでの様々なトライがあるハード、そういった未完成な部分に強く惹かれたんです。ここまで惹かれたからこそ、ソフトを全部集めようという気になったんだと思いますね。

編「ありがとうございます。」
(聞き手/岡元建二・構成/松井真)

「ゲーム文化における『ネコ』の表現手法についての考察」

ドラクエのPS参入、セガとバンダイの合併、N64の値下げ等々……ゲーム業界の状況はまるで猫の目のようにめまぐるしく変化している。そこで、これまでゲームの中に登場してきた「ネコ」について考察してみたい。

RPGとネコ その密接なつながり

話題のファイナルファンタジーVII(PS)だが、この作品はネコ好きにとって非常に好ましい作品である。大阪弁を話す「ケット・シー」の存在もさることながら、最も注目すべきはウータイという街にあるネコ屋敷だろう。狭い一室に様々な種類のネコが20匹以上もいてニャーニャーと鳴いている光景は、ネコ好きには堪えられないものがある。ポリゴン

で描かれたそれぞれのネコもかなり本物らしい動きを見せており、秀逸だ。

振り返ると、RPGには様々な形でネコが登場している。お助けキャラとして主人公パーティに参加するものには、**ごきんじょ冒険隊(SFC)**の「ゆす」、**風来のシレンGB**(GB)の「タンモモ」などがある。ゆすは、戦闘中に居眠りしたり勝手に遊びに行ったりするし、タンモモは、間違つてシレンを攻撃したりする。どちらのネコも、己の欲求のままに生き、人間には従属しないネコの特徴を巧みに表現している。

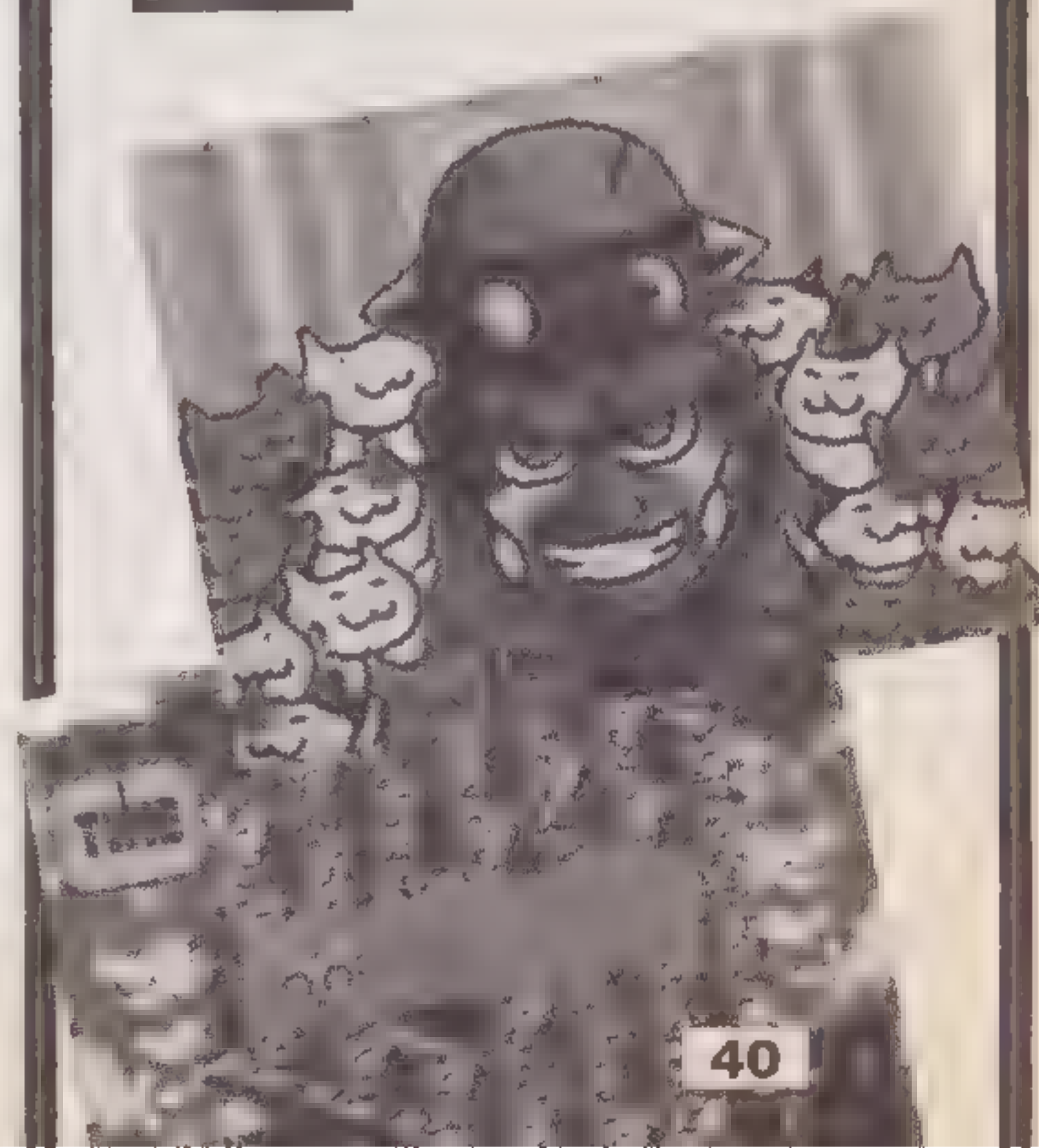
ポケットモンスター(GB)に出てくる、ばけねこポケモン「ニャース」も、「ひっかく」「かみつく」「ねこにこばん」といったネコらしい攻撃を持っているが、あくまでモンス

ターであり、純粋なネコではないのか惜しまれる。

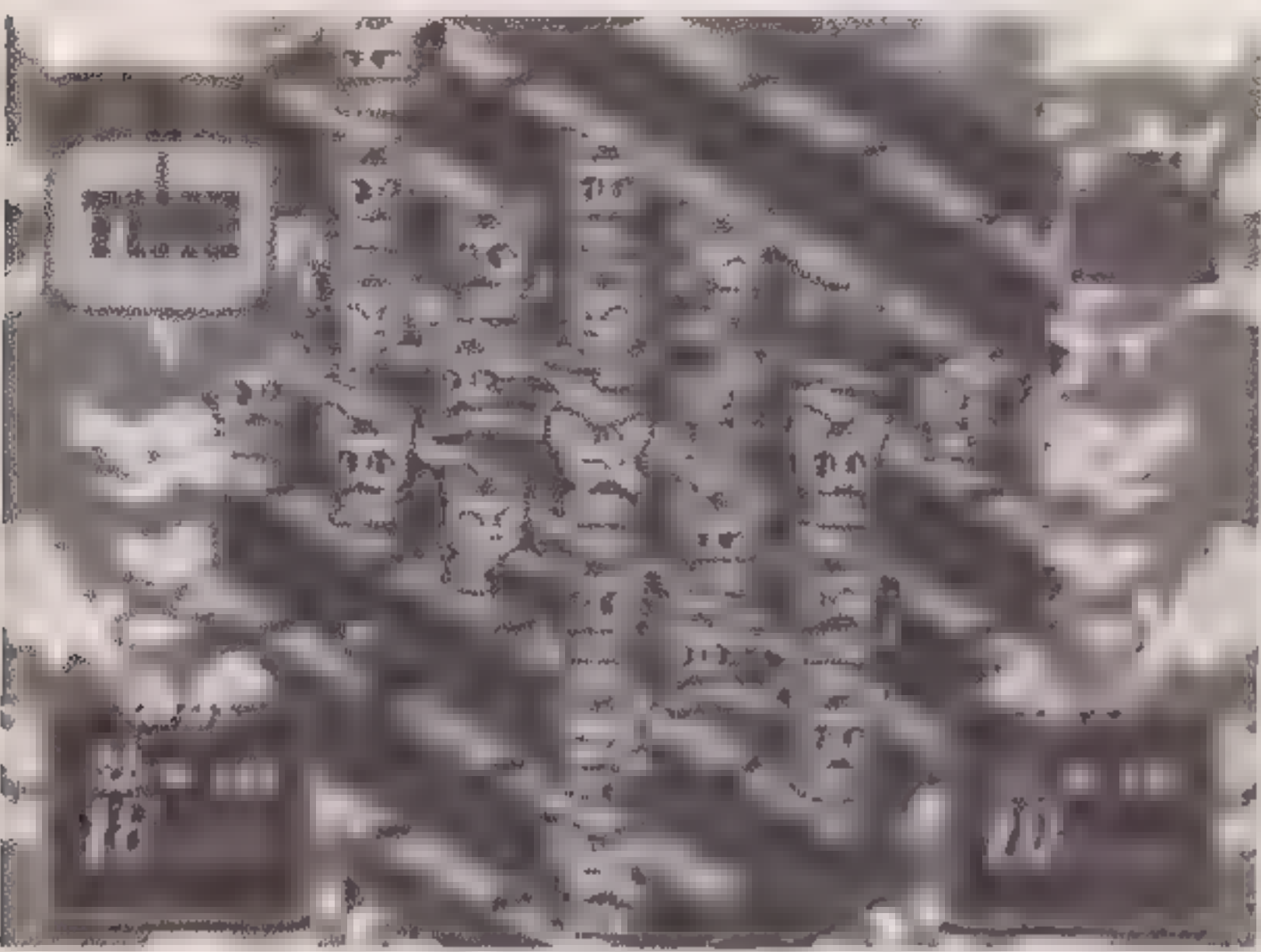
ネコがイベントやサブゲームに登場した例を挙げると、それこそ枚挙に暇がない。**ミスティックアーク(SFC)**では、乗組員がすべてネコであるブラッドフック号とガンボス号との抗争に主人公が巻き込まれた。りするイベントがある。譲り受けたネコにミルクを与え、どんどん小猫を増やすイベントがあるのは**クロノ・トリガー(SFC)**。このネコ増やしに夢中になるあまり、本編を疎かにした人が数多くいたことは想像に難くない。**ライトクルセイダー(MD)**にはネコが経営しているアイテムショップが存在する。

そして、世界観まるごとネコに主眼を置いたRPGが**ネコジャラ物語(GB)**だ。全人類の中から選ばれネ

コとなった主人公が、人間に戻る業と引き換えにキャットラントを救うというストーリー。この作品で特に注目すべきは「ネコポン」と呼ばれる戦闘システムだ。ネコポンとはストレス値のことで、攻撃をミスしたりすると数値があがり、アイテムが使えない等の支障を来す。だが、数値がマックスになった時、こんとは一転して強力な超必殺技が使えるようになるのである。蓄積したストレスを発散させるため急に凶暴になったり暴れ出したりするネコの行為は、「真空行動」と呼ばれており、ネコポンシステムはこの真空行動を上手くゲームにフィードバックさせた優れたシステムと言えるだろう(このネコポンシステム、FFVIIのリミット技に似ていると思うのは筆者の勘繰りか)。



個性派ゲーム大特集!!



ネコの可愛さを全面に押し出した「あさめしまえにゃんこ」。

縦横無尽に活躍する モニターの中のネコたち

続いて、RPG以外のジャンルについてみていこう。

ネコが主役のアクションゲームといえば、おにゃんこTOWN (FC) 子猫物語 (FC ディスク) 前者は、母猫を操って、犬・車・包丁を持ったおやじといっただ敵を避けながら、いなくなつた子猫を探すという内容。後者は同名の映画のゲーム化で、主役のチャートランを操作するスーパーマリオ風の作品だ。ちなみに、「子猫物語」の撮影のため何匹ものネコが亡くなつてしまったとの噂がある。このような残酷な話は信じたくない。

ものだ

一方、ネコが敵として出てくる例かけ、こうある。最も有名なものが、『ニャーニャー』。ミスター・X が出てくるマッピー (FC 他) だろう。

世界各國の道路を中々走りつづけていく、レコのシティコネクション (FC 他) には、チ、カ、ノ、ゲ、持、た、わ、い、い、ネ、コ、が、参、加、す、る、こ、ろ、に、ぶ、つ、か、て、し、ま、う、と、ネ、コ、は、

「お、踏んし、た、の、メ、ロ、デ、ー、と、共、に、飛、ん、で、い、き、し、ミ、ス、に、な、こ、し、ま、う。これは、交通事故によって多くのネコが犠牲になつていふことへの問題提起である」と推測される。

インパクトが一番強いのは、デコの幻の名作トリオ・ザ・パンチ (A C) の巨大な招き猫。ネコパンチでプレイヤーキャラを小さくしてしまふ極悪ぶりが強烈。

格闘ゲームに出てくるゲームでネコといえば、誰もがヴァンパイア (AC 他) シリーズの「フェリシア」を挙げるだろうが、同じカプコンの格ゲーウォーザード (AC) のタバサが連れているカバンネコ「シナ」とクツネコ「アル&イブ」の方を、ここでは強く推しておこう。

ポリゴン格闘ゲームの世界にもネコは進出している。ゼロディバイド

(PS) に登場するのは、その名もズ

ハリ「NEKO」。このNEKOは、開発元であるズームのマスコンキー

ヤラクター。その容姿も見事だが、

「完全におまえをナメきつたこの俺の

キック」時には猫のようなかわいい

俺とツメ」などの技のネーミングが

素晴らしい。

パズルゲームのマジカルドロップ

II (SS 他) では、フルがネコを

抱えていたり、ストレングスのエン

ディングでは愛くるしいネコが多数

登場する。もうじゃ (SS) という

両替パズルゲームは、登場するキャ

ラクターがネコである。しかし、こ

のネコもいまいちフワリと欠け

る。コンセプトが良かっただけに残念だ。

そして、ネコを用いたパズルゲームの最高傑作としておすすめしたいのが、あさめしまえにゃんこ (SF C)。

タイトルだけでも十分にかわいらしいが、登場するネコすべてがネコ好きの琴線に触れてやまない愛くるしさを誇っている。ネコのディフォルメ具合とアニメパターン、細かい動作やしぐさ、全編を横溢するネコっぽいほのぼのとしたシチュエーション、どれをとってもこれ以上ない出来。内容は、オセロと軍人将棋

を足したような平って単純なものだ

が、それゆえに楽しく遊べる。ネコシヤラ物語」とともにネコ好きならばぜひ触れておきたいソフトだ。

人とネコとの 共存共栄を目指して……

最近では、ニャンとわんだふる (P S) ネコ大好き! (GG) といったネコ育成シミュレーションが発売されている。本物のネコが飼えない人のためにも、優れたネコ育成ソフトの登場に期待したいところである。

……そして最後に、ネコの扱いが酷いソフトをここに告発したい。途中で出てくるネコ戦艦を破壊しなければならぬパロディウスだ! (A C 他) ホスとして登場する魔術師がネコを放つてくるため、どうしてもネコを殺めなければならぬという洋ゲータイムコマンドー (PS 他)。

そして、これもあらうにネコを電子レンジで調理してしまう厄い友情談疑 (PS) だ。ネコ好きにとつて、この二作品は許し難いものがある。ネコに優しいゲーム。そんなゲームがもっと増えれば、もっとゲームは楽しくなる。それが今回の結論である。

須藤 玲(すどう・れい)
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命を懸けるゲームライター。最近のマイブームは、インディーズのHRバンド「イースタン・ユース」英語を廃した純な日本語詩が胸を打つ。一度聴いてみて欲しい。

I.Q.
Intelligent Qube

ゲームを解放するのために 新しいゲーム性を

湖池屋「ポリンキー」、NEC「バザールでゴザール」などのCMを制作したことで有名な佐藤雅彦氏。その佐藤氏が「I.Q.」で、ゲーム業界に問いかけるのは何か。

ある日やってきた

I.Q.

編集部（以下編）…まず「I.Q.」のコンセプトについて教えて下さい

佐藤雅彦氏（以下佐）…戦略めいたことは全然考えてなくて、正直いっていきなり来たんです。本当にいきなり。一昨年の4月の9日の日曜日なんですけど、窓から外を見たら、ダンダーダンダーンってキューブが転がってくる映像が急に頭の中に浮かんだ。浮かんだというか、見せられたという感じですね。そこで自分が逃げまくってるんです。

編…考えついたのではなく、自然に来了。

佐…そうですね。僕は、音楽も映像もゲームも本当は初めに戦略があつてはいけないうと思ってるんです。ソフトの持つ力が歪められる感じがするんですよ。「I.Q.」も、僕にとつては向こうからやってきたありがたいものだった訳です。ただゲームの場合、僕は自分の力じゃ何もできない。プログラムの技術もないし、人も知らないし。それで、馬鹿みたいに単純ですけどソニーに行ったんです。ゲームを作りたかったらSCEですよ。そこに行くのが一番だと思っただけです。直球投げたら本当にま

っすぐ受け止めてくれて「I.Q.」ができた。でき上がってから、何で今ゲーム業界に「I.Q.」が必要かが分かってきたんです。だからそれまでに戦略みたいなものは何もなかったんです。

編…「I.Q.」がゲーム業界に今、必要なのはどういった理由なんでしょう？

佐…僕はブロック崩しとかインベーダーゲームは遊んでたんですが、スーパーマリオからやらなくなつた。RPGとかも全然面白くないと思わないんです。閉鎖的な感じで、音も独特のピコピコサウンド。入り込まないと分からないアイテムとかストーリーとか。僕はソニ

Iの副社長に言つたんですが、PSが数百万台といつても残りの1億何千万人はPSで遊ばない。僕みたいにRPGができない人はいっぱいいます。もしみんなにゲームを解放したいんだつたら、全く新しいゲーム性を持つものでないといけない。

I.Q.

閉塞感のあるゲーム
業界に必要なものは

編…RPGでゲーム業界は大きく成長してきたといわれますが、佐



佐藤雅彦：1954年静岡県生まれ。東京大学教育学部卒業後、広告代理店電通に入社。湖池屋「ポリンキー」、NEC「パザールでござーる」、サントリー「モルツ」などの人気CFを制作。商品名、キャンペーン名を連呼する独特のスタイルで有名。「I.Q」で初めてゲーム制作に携わる。

藤さんはそれ以前のゲームの方がゲームとしての純度が高いとお考えなのでしょうか？
佐：そうですね。インベーダーゲームを遊んでいた人数はRPGの比じゃない。ところがゲームはそこに縮小しちゃった訳です。そこは確固としたマーケットですから売り上げ台数にはつながります

が、残りの人はばらばら離れていました。僕もそうです。だから僕は、RPGではなく例えば、チェスやトランプといった多くの人が楽しめるゲームを作りたかったんです。
編：RPGのように、決まり事やルールを覚える段階で頭を使うのではなく、ルールを使って遊ぶと

イメージがいきなり 浮かんだんです

ころに頭を使う。それが佐藤さんのいうゲーム性になるんでしょうか？

佐：そうですね。例えばテトリスは、上からブロックが落ちてきます。下には穴があいている。その穴にスポッとブロックを入れたくなる気持ちは万国共通なんです。

「I.Q」でいえば、向こうからキューブが来ます。それにぶされるのが嫌で逃げる。これは民族を問わず誰でも同じなんです。そこに言葉はいらないんです。マニュアルをいっぱい読んで、これと

これとこのキーを操作すればこれが出る。そんなのは根源的じゃない。すごくマニアックです。そういうものがあってはいけないとは思わないですが、ただ、もっと別の、幅広いところをカバーできていないように思っただけです。

編：ゲームは多様化しているといわれますが、メジャーなところは

旧来のRPGからの流れですからね。

佐：僕は、それは一つのジャンルにしか過ぎないと思うんです。スーリーという発想自体が。やはりゲームはゲーム性です。単純なものでも人は熱中できるんです。そういった根源的なことを絶対忘れちゃいけない。ゲームが発展すればするほどそこは忘れちゃいけないと思います。

編：そうした基本的な所をないがしろにする傾向はますます強くなっていくように思いますが。

佐：どこの業界でも発展すればするほど、その危険性は高くなります。例えばラーメン屋の世界でも、グルメがたくさん増えてくると、一部ではあそこのラーメンの器はこれだとか、模様がこうだという話になって、肝心のラーメンの味から話が離れていってしまします。ゲーム業界はちよっとそうい



うところが見えますね。ですが僕はゲームはもつと普通なもの、トランプであって欲しいんです。

I.Q 佐藤氏が受けた ゲーム業界の洗礼

編…佐藤さんはこれまで広告の世界で活躍されていた訳ですか、ゲームという新しい世界に入られてのご感想は？

佐…最初はもう大変でした。千本ノックついていわれてもいいくらい厳しい試練がありました。広告業界だったら、若い人は「佐藤さん、これどうでしょう」と伺いを立てるような感じで、僕が作ったCFはあまりスポンサーもスタッフも批判してくれなくなりました。でもそれは本当は不健全だし自分にとってはずまらないんですよ。と

根源的なところを 忘れてはいけない

ところが、今回の「I.Q」のプログラマーやディレクターは「何？佐藤さん。矛盾だらけだよ、これ」とか「先週と同じじゃない。やってるの、ちゃんと」って。毎週、持っていては叩かれるということとを繰り返していたんです。もう、フラフラでした。本当に千本ノック。ある時今の「I.Q」のゲーム性を作って持てたら「これならいいんじゃない」っていつてくれた時はすごく嬉しくて。これが本物なんだなと思ったんです。やっぱりそういう環境じゃないといいものは作れない。「いいじゃない、いいじゃない」っていうだけじゃだめです。

編…ということは頭にイメージが浮かんでから、實際形になるまでにかかなり苦労があったんですね。佐…本当にすごかったですよ。SCEで千本ノック受けて、一年半経ったら立派な戦士になってた訳ですから。本当につらかったですね。3カ月くらい真っ暗でしたよ。たぶんSCEも僕みたいなシロウト相手に真っ暗な気持ちだったと思います。よく、つきあってくれ

ました。毎週新しいルール、ゲーム性について説明すると、プロだから20秒も経たない内に矛盾が分かるんですね。「このマーケティングだと、すぐゲームが進まなくなっちゃうんですけど、どう考えてますか？」って。そこはこうですという「先週も同じ事いってたじゃないですか！」って。厳しいんですよ。

編…かなり優秀なプログラマーさんが携われたようですね。佐…優秀。極端に優秀です。一人でプログラムしましたから。編…一人でですか？佐…そうです。G A r t i s tの方が一人で、です。その一人を除いたその会社の全員は「ポポロクロイス」を作っていた（笑）。みんながポポロが20万、30万いった！ っって喜んでる中で、自分は見込みの無いものやってる訳ですよ。それで、会議に僕が矛盾だらけの原作を持っていくと、もう、がっくりとなる訳ですよ。「ポポロクロイス」完成だってまわりはパーティーやってるのにこっちはまだゲーム性が見つからない

い(笑)。でも本当に優秀で、出来上がってゲームフリークの田尻さんに「I.Q」見せたら「どうやって動かしてるんでしょるか?」って。僕は分からないんですが、やっぱり優秀だったんだなと思ってたんです。

I.Q

広告の世界 そしてゲームの世界

編：それではゲーム制作と広告制作で、大きく違う点は何でしょうか?
佐：広告というのは商品を一人でも多くの人に買ってもらうために作るものだから、日本に10人分

らない人がいると困るんです。それで、例えば「モルツ、モルツ、モルツ、モルツ」と連呼すれば何のことか分かってるのか誰でも分かるだろうし、和久井映見がコントやればみんな喜ぶだろう。そういった姿勢で広告は作ってるんです。でも「I.Q」は、世界で10人理解してくればな、と思って。ヘルシンキの高校生とかシンガポールの中学生に一人くらい夢中になつてくれる人がいるんじゃないかと。今は個人で面白いということがメジャーになる時代なんです。

ヘルシンキの高校生 シンガポールの中学生に

だから10人の人間が面白いと思つたら、その後ろに1千万人くらいの人がいると考えた方がいいんです。昔は10人に届けばいいやというつもりで送り出すと、本当に10人にしか届かなかつた。でも今は「10人に届けばいいや」

ングに頼って物を作ることは危険ということになりますね
佐：そうですね。マーケティングは何も生み出さなくなっちゃいましたね。過去の分析を時々正しくやれるくらいです。データを鋭く

が1千万人になる。逆に1千万人に届けようと思うと薄いものになつてしまふんです。テレビの民放がどんどん面白くなつていくのもそうしたところに原因がある。視聴率を獲得するために、みんなに分かるものを作らなくちゃいけないんだけど、そのために質がどんどん低下して、それがテレビ界の大問題になつていく訳です。
編：では、マーケティ





読めればいいけど、それもなかなか難しいと思います。だから、もうちょっと根源的に、こういうものを聞きたいとか、こういうものを使いたいとか、こういうもので遊びたいとか、そういうものが分かる人しか物を作れないんだと思います。そこは、業界の人が麻痺するところですね。広告を評価する広告業界の人が麻痺する。テレビの番組を評価するのにテレビ業界の人が麻痺する。ラーメン屋の良しあしを判断するのに、ラーメン業界の人が麻痺する。それ

と同じですね。形骸化したシステムや理論がその枠の中ではまかり通りますから。そんなの壊して新しく作り替えていかないといいなと思います。それは嘘だといわないと。

編：でも実際には、ゲーム業界も含めて、マーケティング主導で動いている部分が多いですね。

佐：本当に優れた人は、ちゃんとデータを読めたり、新しい仮説を立てることが出来ます。過去じゃなくて未来に対して何かを作ることが出来る人は時々います。そう

「I.Q」はソニーから 出たことに意味があります

いう人は「このデータは嘘です」ってちゃんといえますね。データ上美味しいということになっていくラーメンが、自分で食べておいしくなければやっぱりおいしくないと言わなければいけないのです。

I.Q 商品としてのゲーム 作品としてのゲーム

編：同じ文脈の話で、ゲームを捉えるのに商品と作品という二つの側面があって、商品というの悪い意味で使われることが多いですが、佐藤さんはゲームの商品性についてどのようにお考えですか？
佐：これまでゲームの8割をRPGのようなものが占めていて、残りをテトリスみたいなものが占めている。僕はテトリス側の新しい場所に「I.Q」を出したかったんです。そちらの側をぐっと広げたかった。新しいメジャー路線を「I.Q」から示唆するという形に

したかったんです。そういう意味で、一つの商品、商品というか製品ですね。製品感があるものを作りたいかったんです。だから「I.Q」はSCEから出すしかなかった。マイナーなメーカーから出た実験作と見て欲しくなかったの。

編：「I.Q」から新しい道を拓くためには、商品としての完成度が必要だったと。

佐：そういった製品感はずごく必要でした。ただ、商売のネタとしての商品は、今の消費者は見抜いてしまうと思います。これこれの戦略でこういう商品を出して、CFのバックにこんな音楽を使えば売れるだろうという、商品的なつくりは飽きられているような気がします。今は、作り手が、楽しい、気持ちいい、嬉しいという気持ちで作った作家性のあるものの方が、みんなには嬉しいんだと思うんです。昔だったらスピッツが2

新しいレベルを

定着させたい

00万枚売るなんて信じられない。ウルフルズにしても同じです。ところがあの人たちは思いっきりやってるんですね。スピッツはスピッツの音。ウルフルズはウルフルズの音。だからといってマイナーではなく、製品感はきちんとある。そこが好まれている理由なんだと。

I.Q.

「I.Q」から メジャーな流れを

編：ただマイナーなところから始まる新しい流れというのも無視できないと思うのですが

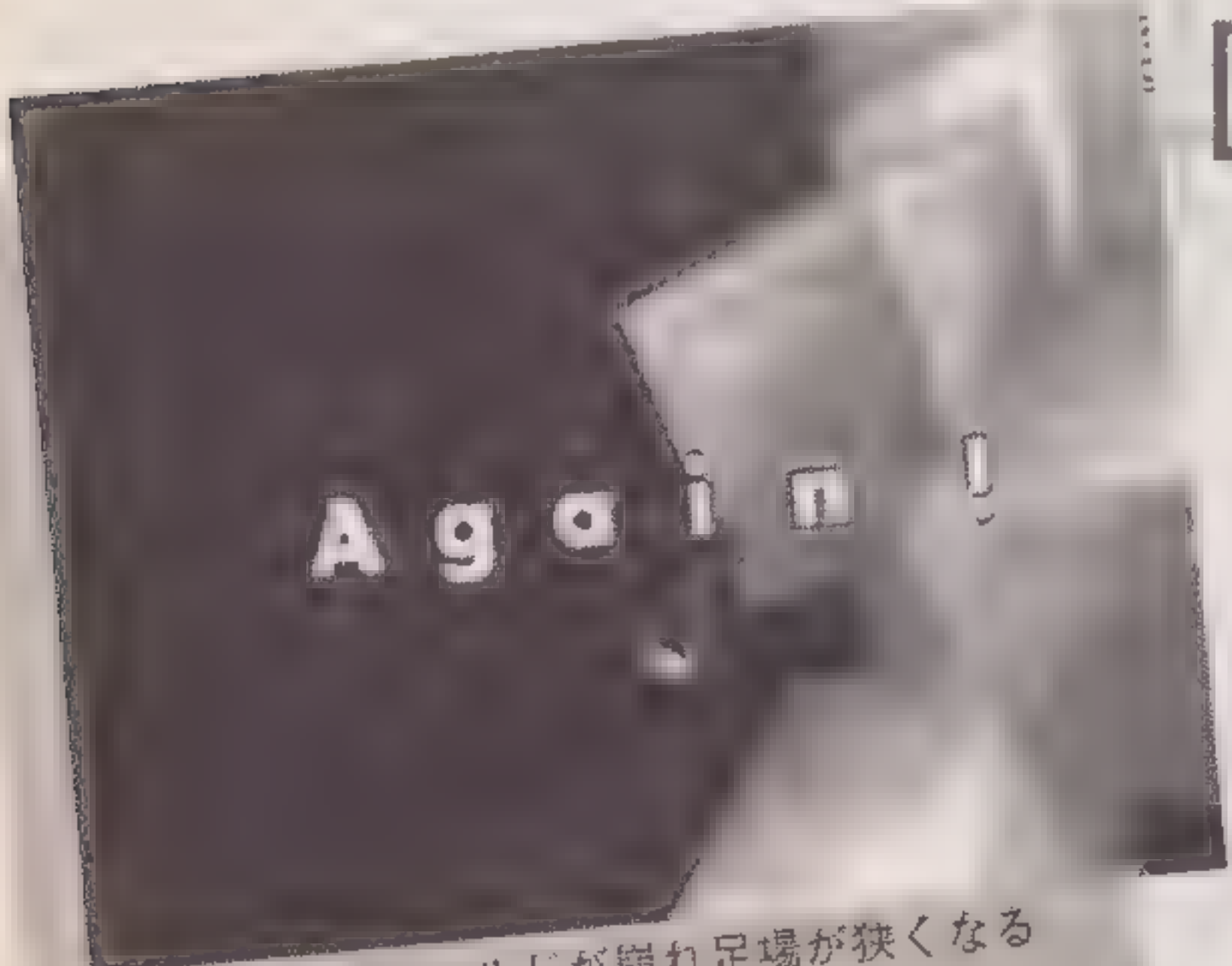
佐：でも、マイナーなところでそれをやっても、RPGを中心としたゲームの主流派の壁は厚すぎてそれを破れなかったんじゃないでしょうか。もう10何年も経っているものですか。そこで、PSというハードを出し、その市場を牽引する役割を担っているSCEが

「パラッパラッパー」や「I.Q」という新しいゲームを出した。そこに意味があるんです。おかげで、例えば学生が新しい試みをしようとした時、外へ枠を広げ易くなったと思うんです。実は今、「コンセプトプレパラート」というレベルを発足させて、実験的な新しい試み、ゲーム性むき出しで概念むき出しのものを作りたいという人たちに集まって欲しいなと思っているんです。その傘のものがいくつか作って、僕が抜けた後も、そこで何かやれて何かやれる人が集まってくる、そういうものを考えているんです。そういうことをいえるのも「I.Q」が成功したからいえるんですけどね。編：その流れ、定着するといいですよね。非常に楽しみです。佐：だから次のゲームを出さなくちゃいけないんですけど、アイデアが出ないんですよ（笑）。来

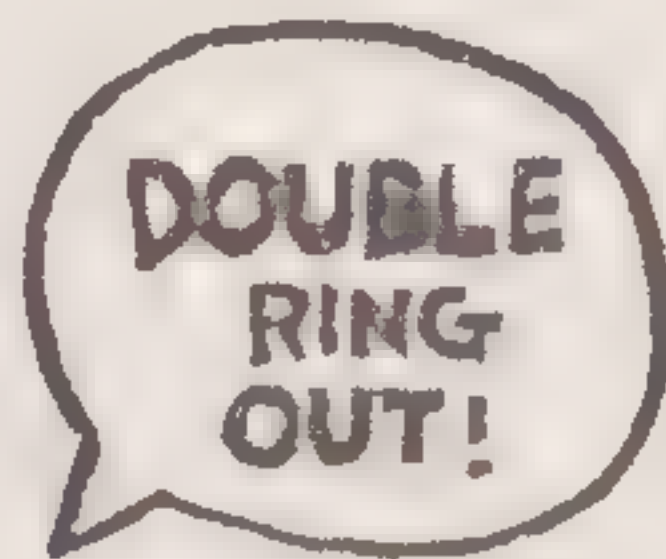
るのを待っているだけなんですけれど。広告は受注産業で向こうからモルツがきた。カローラⅡがきた。ドンタコスがきた。そうやってその都度アイデアを出していった。それがやっぱりプロだと思っただけです。思いついたから作り出しただけだと単なる一発屋です。だから「I.Q」の次を作れて、やっと自分はプロになるんだな、と思ってます。だから早く次のアイデアがくるといいな、と毎日ぼんやりしてるんです。編：では最後にユーザーの方々に一言お願いします。佐：今はもう、「I.Q」のことは忘れて、中村さん（中村至男氏 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント AD制作部）「I.Q」の共同制作者）とかと本当のゲームって何かということを追及しようとしている訳です。次のものに期待してください。もう、すごいのをドーンと提示しますから。編：私ともも期待しております。本日はありがとうございました（聞き手：斎藤ノ構成・古庄）

「I.Q」とは

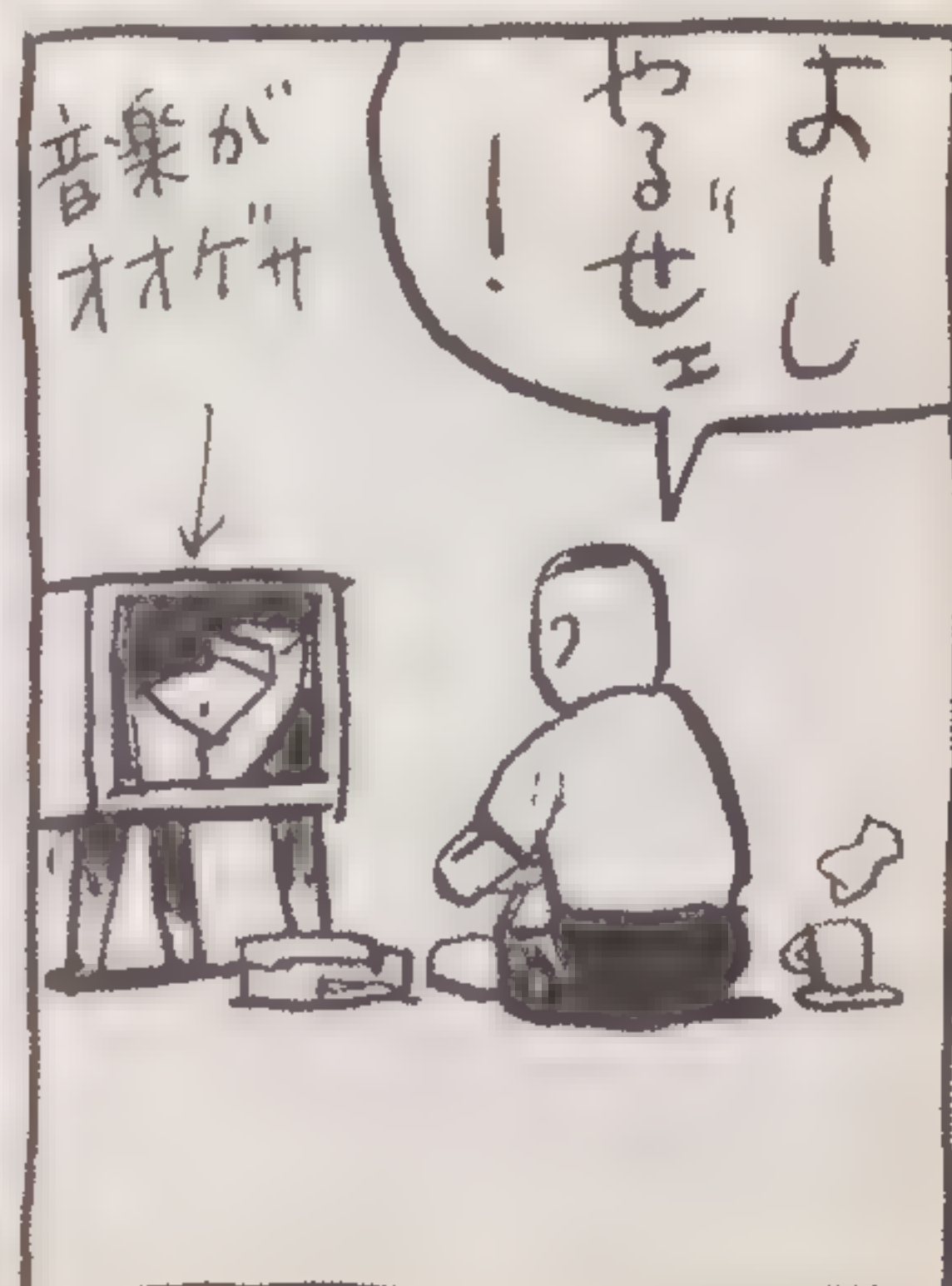
「I.Q」は迫り来る巨大なキューブを頭脳と反射神経を駆使して消去していく頭脳ゲームである。いかに能率的にキューブを消去するかにより高得点が得られ、その結果に応じてゲーム終了時にプレイヤーの「I.Q」が表示される。ゲーム性の部分はもちろんネチネチ遊べる良質なもののだが、なにより注目すべきはそのセンスの良さだろう。全体に漂う雰囲気は独特で、まるで静かな悪夢のようだ。ぜひ体験して欲しいタイトルである。（編集部）



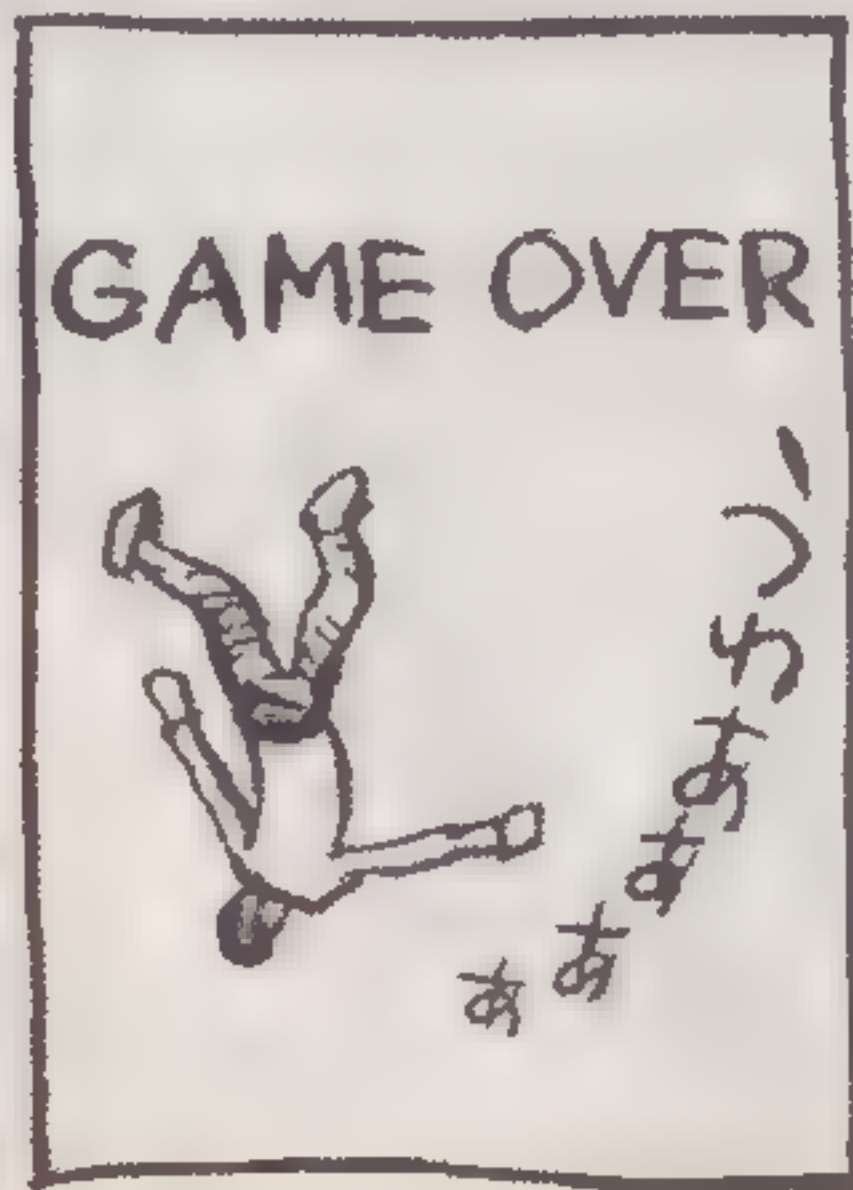
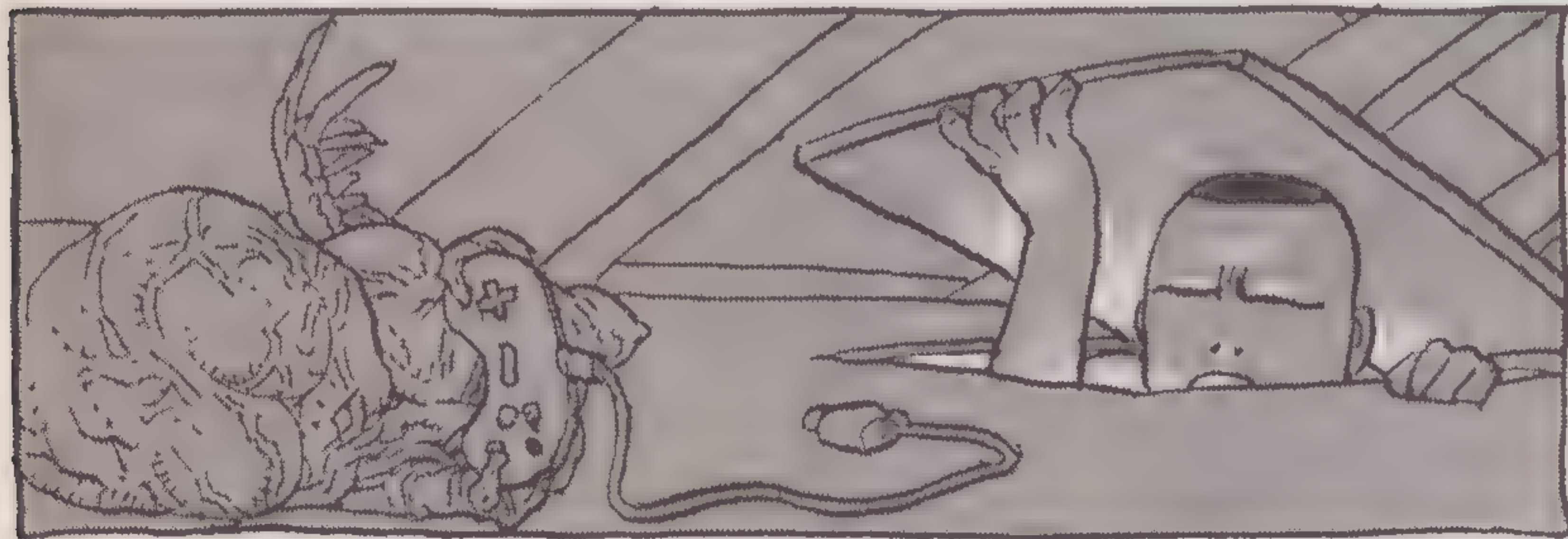
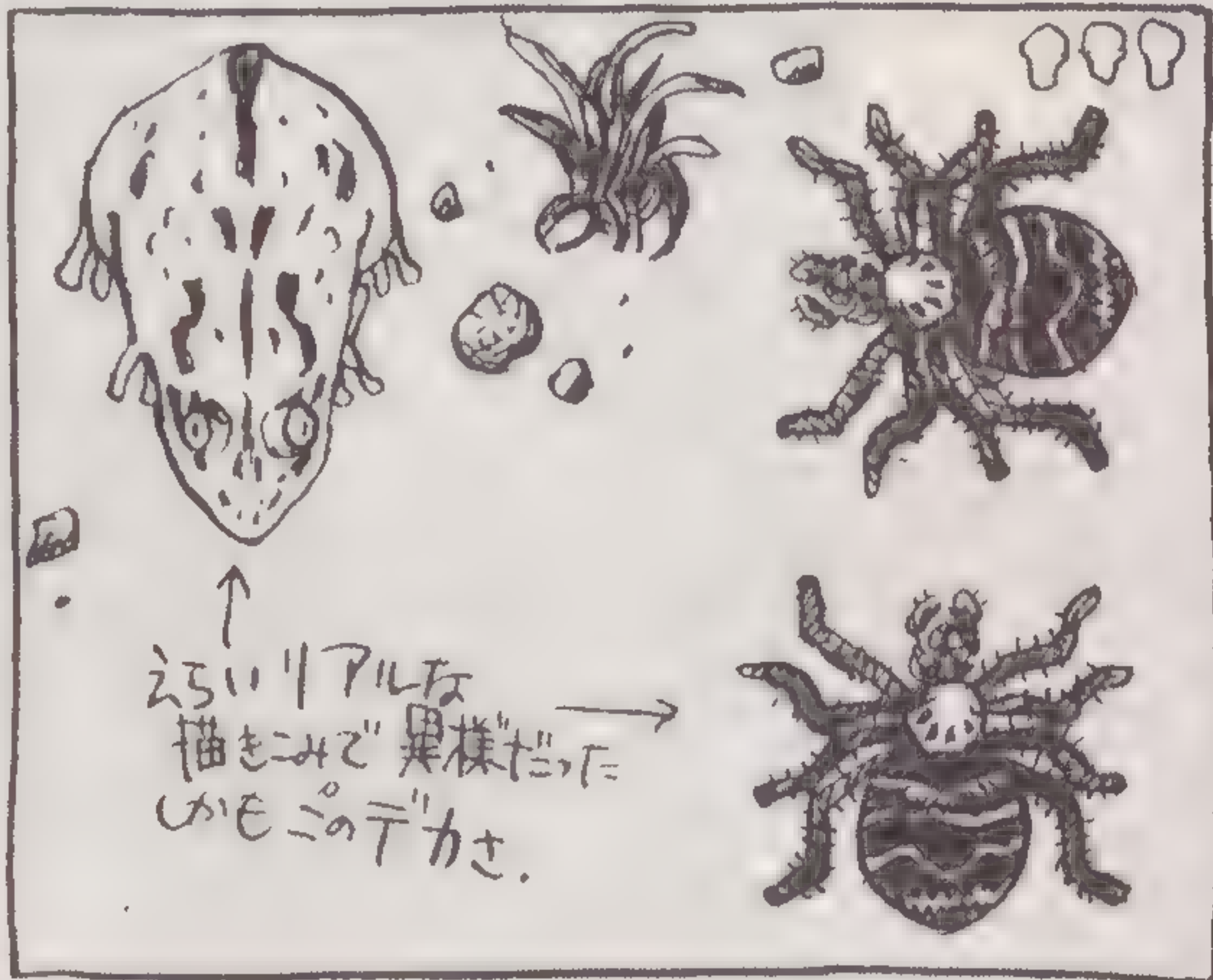
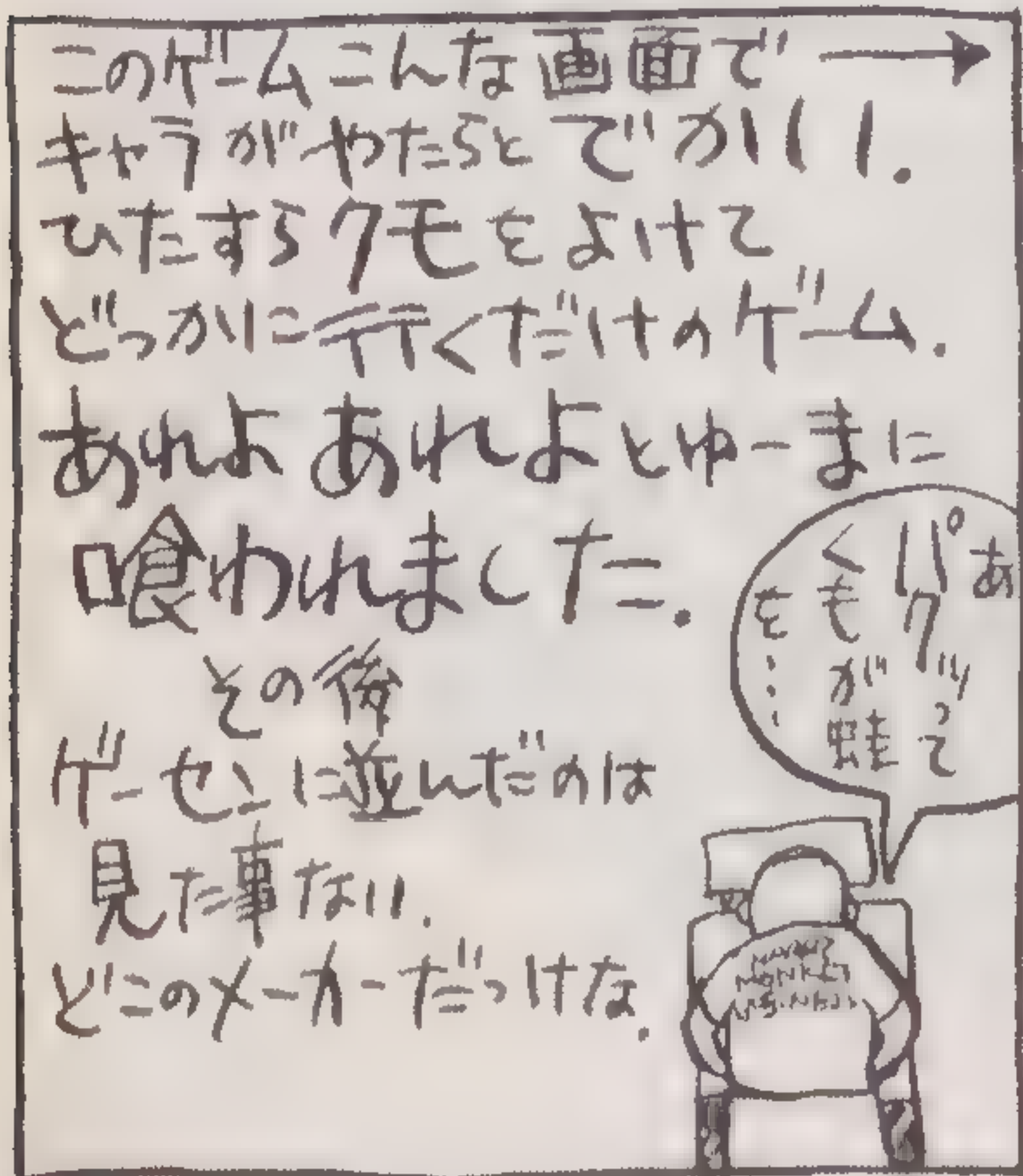
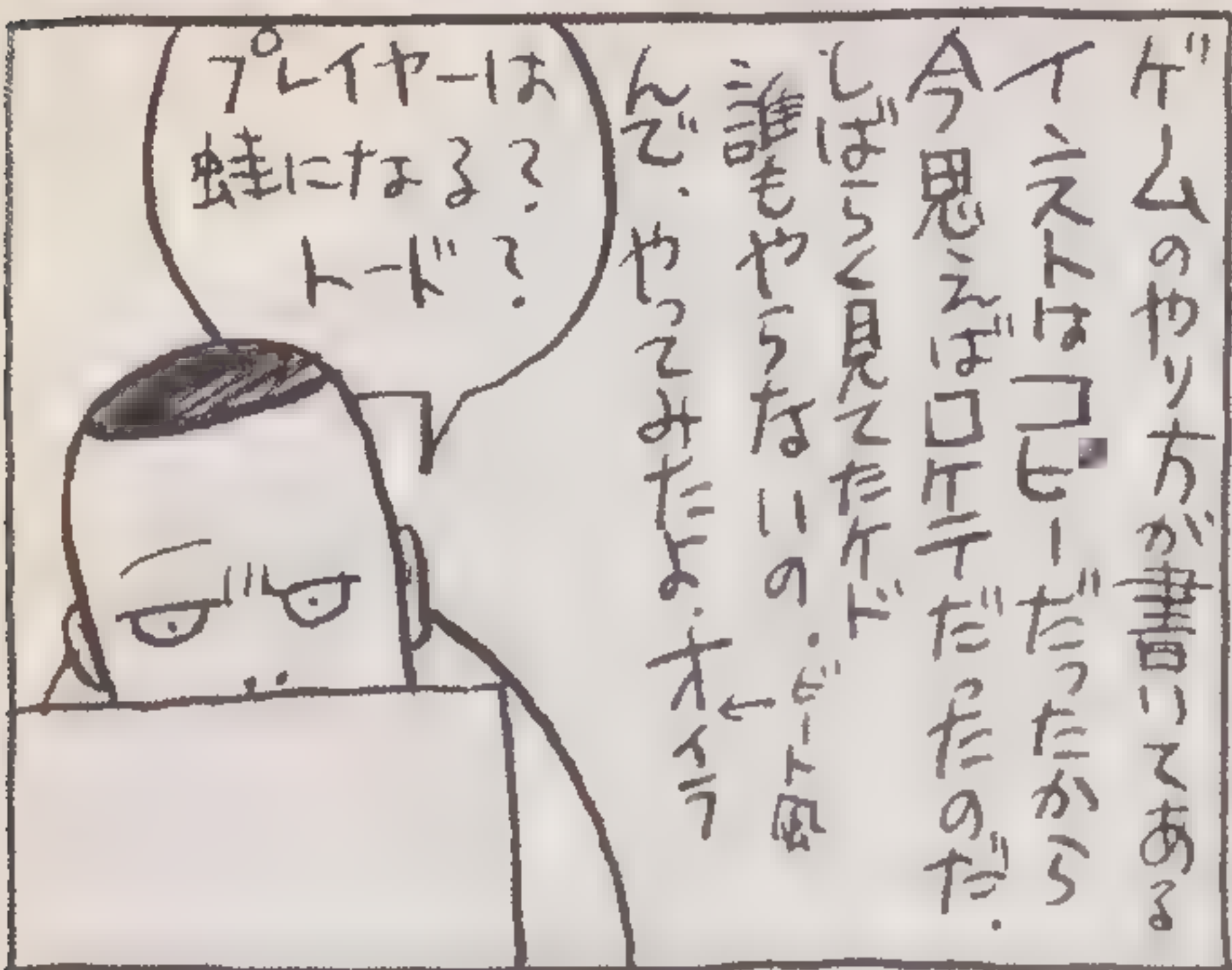
ミスすればフィールドが崩れ足場が狭くなる



寺田克也の
ゲーム批評よー
スーダラ編



個性派ゲーム大特集!!



END

第

1

特

集

総

論

いつの時代も、時流か

ら外れたものはカッコ悪いものと

片づけられ、忘れられるのが普通で

した。熱血青春！ とか、ヘルボトムとか

ところが、昔のTVドラマやアニメが再

評価され、また、今やファッション、音楽は

70年代風に席卷されています。ついこの間ま

で、フオークやヘルボトムはカッコ悪いものの象徴だったというのに

タイム・バートン監督の「マーズ・アタック！」が公開され、裸の脳味噌にカ

ラスをそのままかぶせたアナクロな宇宙服を着た火星人のオモチャが「カッコ

イイ」もの、「カワイイ」ものとして売れてしまう

時代が変わって来ているのかもしれませんが

変なもの、理解不能なほど悪趣味なもの、今ま

で無視されていたそんなものたちが、今は求めら

れているようです

私たちは、そこに何を求めているんでしょうか

街で怪しげな団体に声をかけられる。面倒くささから

逃げはするものの、その後、何か気になったりしませんか？

渡されたビラや小冊子、読んでみたりしませんか？

そしてその中身の不気味さ、理不尽さを笑ってみたりしませんか？

そこにあるのは、世の中からズレ過ぎたが故の、ある種のカッコ悪さ。そして

そのカッコ悪さを楽しむ、そして笑う自分です。

奇書、怪映画の類は多く、それは書物、そして映画という文化が、そうしたものさ

え受け入れてしまう度量の広さを持っていることを意味します。それだけ成熟した

文化なのです。

ゲームにもそういう視線を注いでみませんか。もちろんつまらないだけで何

も訴えてこないゲームは有無を言わず捨て置くとして、妙だが何かを感じ

てしまう。そんなゲームには、すこし大人の対応をしてみましよう。そん

なゲームに触れてみる心を持ちましよう。カッコ悪さをカッコイイと

楽しむ、そんな時代がやってきたのではないかと思うのです。

(編集部)

続・街で見かけた

個性派ゲーム大特集!

たまごっちに魅せられる小野さん、早速FCでたまごっちデビューです

というわけで今回も街で見かけたの始まりです。それにしても相変わらずたまごっち人気は凄いですね。編集部近くの銭湯、入船湯でも、小学生や家族客の間でたまごっちの話題が飛び交っており驚かされます。そういえば先日も新宿で「たまごっちくじ1回500円。当選者は新品のたまごっちをプレゼント」なんて露店を見かけました。2回くじを引いて結局はずし、我が身の愚かさを振り返る今日この頃です。関係ないけど最近SSで時計機能を生かした恋愛育成物が増えてましたよね。そのうち勝手にクールしてきて構わないでいると怒り出す、ポケベル型のコギヤルっちとかが出たりしないかしら。というわけで小野さんも今のうちにたまごっちデビューを果たすべく、秋葉原に買いに走ったのでした。

さで、気が付くと小野さん(34歳、独身、高架下のジャンクショップで500円で購入)はファミコン内のある部屋の中で目が覚めました。なんだか全然別のゲームのようないきなりですがまあ気にすまい。時々知らない人から電話がかかってきたり、楽しくて踊り出してしまったり、ファミコンソフトの差し入れがあったりと部屋での暮らしはなかなか快適です。ところがしがらくすると突然ポンと音がして、小野さんが分裂してしまいました。面白いのでそのままにしておくと、どんどん分裂してついには家中が小野さんだらけになってしまいました。居間も寝室もテレビでスタートレックを見るのもインターネットのHな画像でムハハなのも全部小野さんです。そう、これは掃除しないと糞のかわりに小野さんがたまる新種のたまごっち、商品名おのっちだったのです。でも本物の小野さんも週に1回風呂に入れば良い方なので、ゲームと変わらないのが可愛いです。ともあれすっかりおのっちを堪能してしまい、早くコギヤルっちを出して欲しいと切望する小野セガバンダイさん(34歳、独身、でも今

▶アップルタウン物...のように見えなくもない「おのっち」の画面



一年こそ毎日風呂に入って服を着替えて週に一回は洗濯をすることを決意)でした。



オレもボーグになりたい。求ム改造! (愛知県・I・O・N・Y)



私のゲーム代が出産費用になっていくので、只今なにもゲームを買っていません。(東京都・北川広美)

KEN
SUGIMORI

ポケットモンスターのキャラクターデザインで注目を集め、安定したタッチで豊かな世界を描き出す、クリエイター杉森建氏に聞く。

Q1: 今回のイラストのコンセプトを教えてください

A1. 普段着の人々が、格好良くて可愛いモンスター達と共存しているという「ポケモン」の世界観でオリジナルキャラクターを描いてみました。「ポケモン」のようで「ポケモン」ではない、アナザーワールドです。

Q2: ゲームフリークのキャラクター、ゲームタイトルロゴはすべて杉森さんが手がけられているとお聞きしましたが、そういったキャラやデザインを手がけられるときの考えられていることを教えてください

A2. 「ウルトラマン」のオープニングの影絵のように、シルエットで見ても判別出来るような特徴のあるデザインを心がけています（なるべく）。

※「ポケモン」の場合、モンスターデザインは「すべてを杉森1人が」手がけているわけではありません。複数のスタッフによるデザインワークでバラエティー豊かな世界を作り出すことにしています。誤解なきようにお願いします。

Q3: また、そういった創作のイメージはどういったところから得られているのですか

A3. 過去の自分の絵を、ハズカシさをこらえて見つめ直し「うわー！ こりゃだめだ」と猛反省するところから。

Q4: 杉森さんがゲームフリークに入った経緯を教えてください

A4. に入った経緯というか、学生時代に田尻（社長）と知り合って以来……最初からずーっといます。

Q5: いままで手がけられた仕事で一番気に入っているものはなんですか

A5: 「パルスマン」も「青龍伝」も好きなんですけど、いろいろしくじっている部分もあるし。たくさんの人に喜んでもらえたので……やはり「ポケモン」です。



Q6: これからしてみたい仕事がありましたら教えてください

A6. まるでハリウッド映画のようなゲームを作る！……うそです。ゲーム機のデザインなんかやってみたいです。

Q7: 今、一番注目されているアーティストは誰ですか

A7. スタジオジブリの方々。

Q8: 今、凝っているものや興味をもっているものは何ですか

A8. 最近は……ミニ四駆にちょびっとはまりました。

Q9: 音楽、映画など最近注目している作品などがあれば教えてください

A9. 「ポケモン」のTVアニメに一視聴者として期待しています。オリジナルキャラをいくつかデザインしたのでみなさんもぜひ観てくださいーい。

Q10: 最後に好きなゲームや心の一本などありましたら教えてください。また、その理由も教えてください

A10. どんなに眠くても、毎日寝る前に「ファイブロS」を必ず一試合こなす。理由は……心はプロレスラーだから。

ありがとうございました

P R O F I L E

1966年生まれ。ゲームフリーク所属。ポケットモンスターを始めゲームフリークで制作されたほとんどのキャラクターデザイン、ロゴデザインを手がけている。また、グラフィッカーとしても活躍。代表作は「パルスマン」、「ポケットモンスター」、「青龍伝〜BUSHI」ほか。

悪趣味ゲーム紀行

第十便

「がんばれギンくん」

がつぷ獅子丸

**業界変動。さて今後
どうなるんでしょうか**

みんなあつまれー！ 悪趣味ゲーム紀行が始まるよー！！。はじめはいつもの様にみんなのお葉書を紹介するね。えーっと「がつぷ獅子丸先生のコーナーが大好きです。読んでる間に、ひたいにチョップをうけた様なショックが走ります」北海道の会社員清野淳君27歳 獅子丸お兄さん、こういう読者には厳しい罰を考えています。ときによい子のみんなはセガバンダイのお話は知っているよね。獅子丸お兄さんもビックリしちゃったよ。思わずバンダイのおじさんたちに、「今度のガンダムはピターンで発売

するの？ それともサターデイア？」って聞きにいつて失笑をかったくらいサー。マジでもうサターデイしかソフトを出さないのかしら。そんな僕嫌だなあ。こないだ某バンダイ系列のソフトメーカーがSCEにPSソフトの企画を持って行ったら「オタクんところはサターンでだしいーじゃん」なんて言い放たれたって風の噂があるけど、まさかSCEもそんな門の穴の小さいこと言わないよね？でもそういうことハッキリ言っちゃうんだよねー。

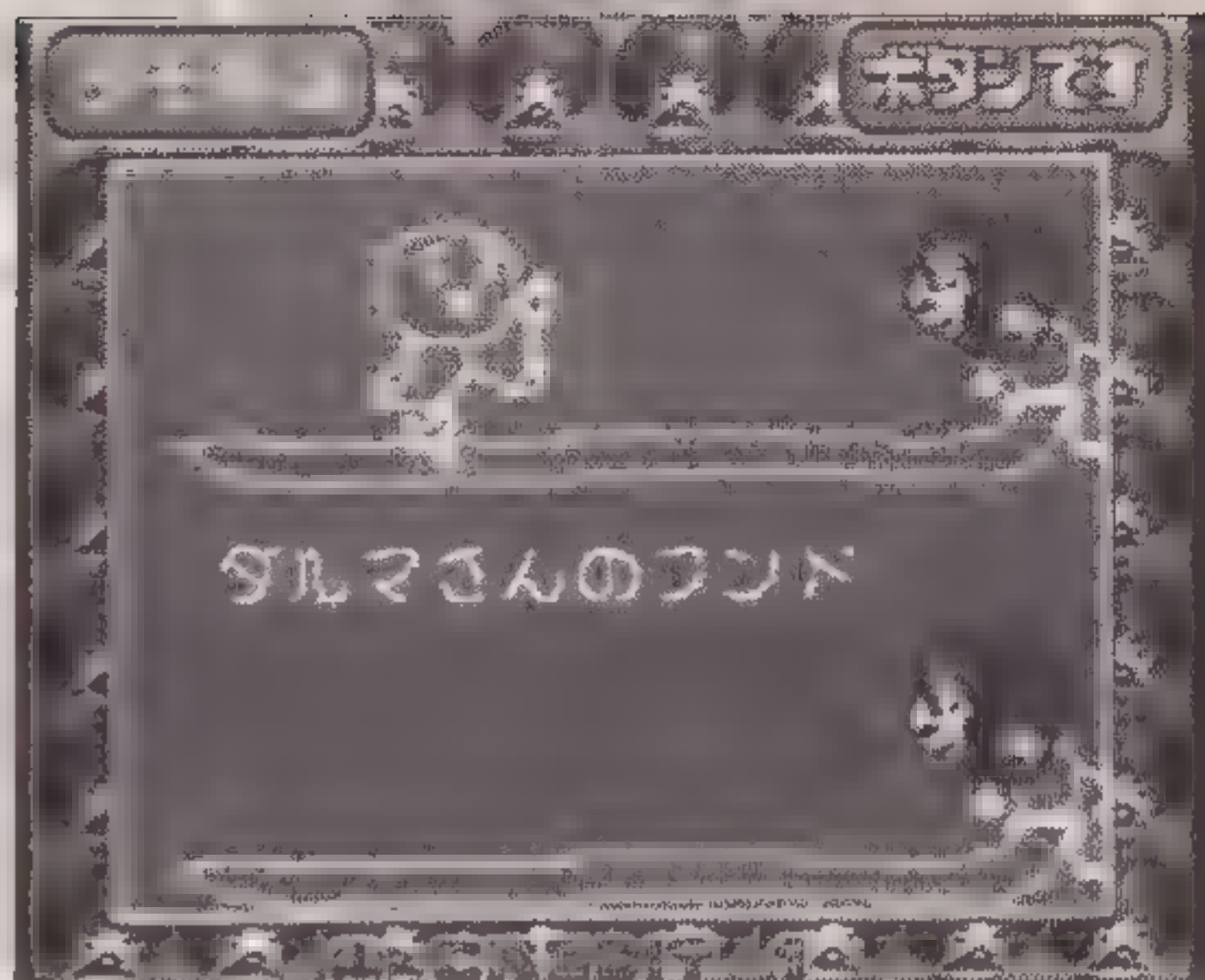
**ウゴウゴルガとモンティ
パイソンの不条理な結婚**

それはそうと今回は、かつてA

OUSHOで公開され、一部の熱狂的な支持の裏で危うく世のディストリビューターにテクモの業務用ゲーム事業の灯を消されそうになったという、当のテクモにとっても異色というよりは異端児。ほとんどゲーセンでも1、2日しか稼働しているのを見たこともなかった幻のカルトゲーム、それが「がんばれギンくん」です。多くの読者諸君は、何それ？ というに違いありませんが、あるベクトルでは「スターフォース」を凌ぎさえするこの傑作、不条理アクションゲーム集なのです。プレイヤーは殴り描きの人間とカエル「ギンくん」「ハムくん」で、敵というかボスというか、オジャマキャラの

「ガツガツ」がおりまして、世界観は全く分かりませんが、とにかくヘタウマを目指してしまいち泥臭くなってしまう殴り描きの線画キャラクターが、ウゴウゴルガにモンティパイソンをミックスさせていい加減に仕上げた感じの数々のミニゲームを双六形式で進んで行く、というゲームです。このミニゲームは意味不明と投げやりさが絶妙なバランスでミックスされた不条理アクションゲームで、タイトルを書き出す方が手っ取り早いので列挙しますと「ふとうでしとう」「ラッコさん部隊」「オレとジャンプとメタンガス」「クマちゃんムチの味」「赤ちゃん危機一髪」「カレーの王様」「つりバカ必死」

がつぷ獅子丸（がつぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。



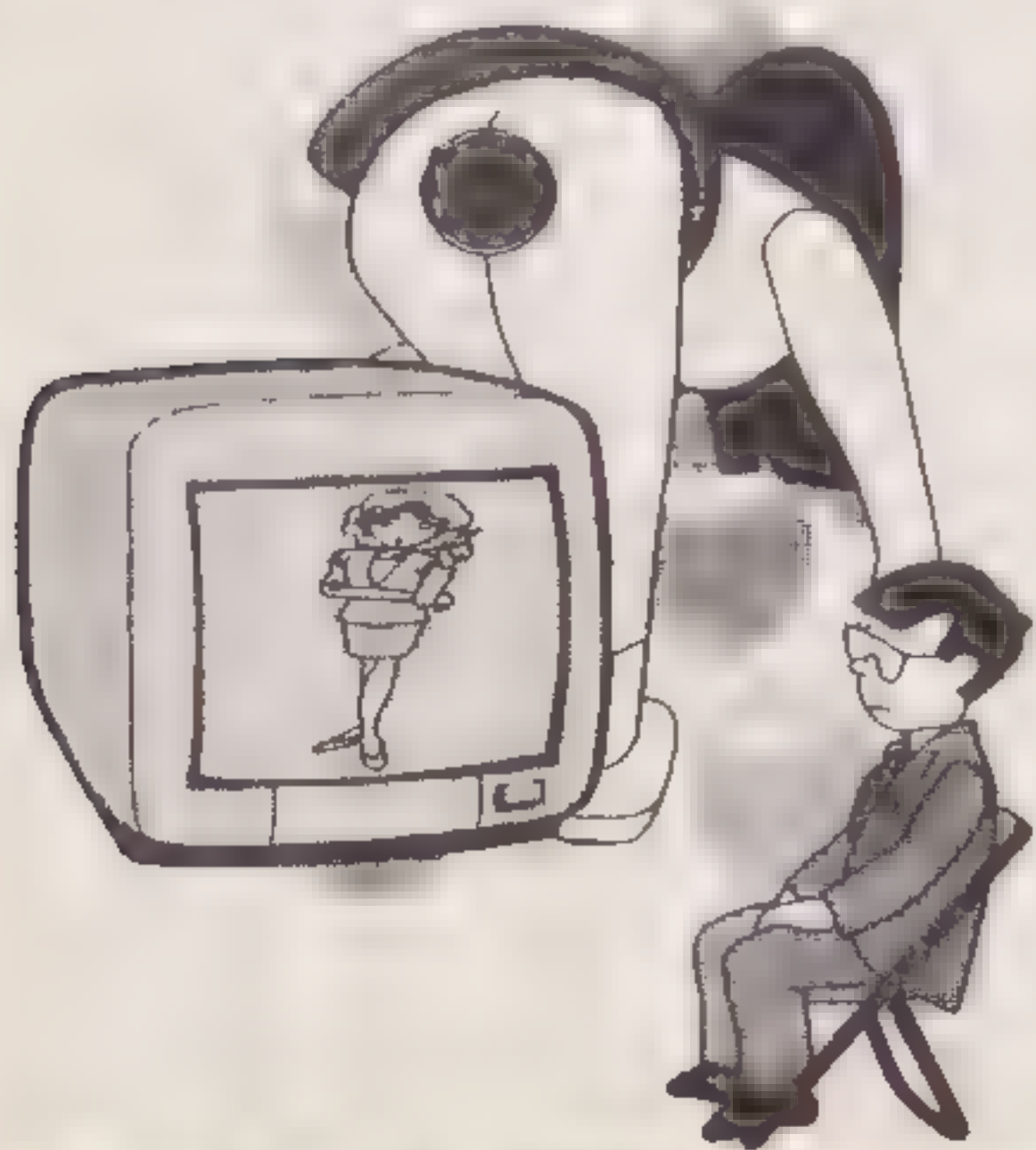
「ダルマさんのフンドシ」。実際、良いセンスしてると思います。

「しかってしかばね」「ロケットずし」「牛と赤マント」「ゲッターギン」「ユキヤマン」「だるまさんのふんどし」……。あまりにミもフタもないタイトルで、もうスピリッツの最後の4コマ漫画のようですが、大体ノリは理解してくれただかと思えます。例えば「ベルギー消防団」は、爆弾の導火線の火を早く消さなければいけないのですが、消すのはオシッコです。「大砲でドン」は、正確に「GO」というヒロミの掛け声に合わせて大砲を撃ち合うというゲームですし、「泣いてないよフラメンコ」は落下してくる巨大なハイヒールをロケットで撃

退するという内容です。重ねて言いますが、いまご説明した内容はすべて実在するゲームのとおりであります。一つ一つのゲームは非常にトンガツたアイデアしかも盛りだくさんで面白いのですが、何故100円を突っ込んで遊ぶ気にならないのかが不思議です。ただこのだらだらしたムードに何も考えずに浸っていると、大体20分を過ぎたあたりから脳内麻薬物質が染みわたるような心地よさが襲ってきます。この手の予定調和拒否系企画には、企画者としてチャレンジ精神という名の山師的根性が感じられ、獅子丸の密かな楽しみとしてそれなりにやり甲斐があるのですが、営業にして見ればこんなモンどないして営業すりゃえーんじやつちゅー苦悩が忍ばれて思わず涙をさそいますがみなさんいかがお過ごしでしょうか。

さて次の質問は「ギンくんっていったい何者なんでしょう?」はい、お答えしましょう。ギンくんってのはテクモに実在する開発部のヒトの名前らしいんですねー。ちなみにハムくんとか他のキャラクターも元が存在するらしくて、何でもこのゲーム、開発部での社内評価はもの凄く好評だったらしいんですが、そりゃそうだ。だって自分が出てんだもん。その開発部の組織票を真に受けた上層部が自信を持って営業にかけ、ロケテストのインカムをみてようやく我に返ったという集団心理におけるマインドコントロールの恐ろしさを象徴するかのよう出来事です。

しかしこのスクロール機能すら存在しないクソ基板からかと思いきり在庫基板撤却企画であったことは容易に察することが出来ますが、そのタイトな制約の中でこの様な斬新な企画を打ち立て、見事会社を騙しきったテクモ開発部に僕は敬意を表するどころか、僕もがんばらなくちゃという気にさせてくれます。決してゲームそのものの評価が低いわけではありません。ただ、ゲームセンターにくる連中が100円を突っ込む気にならなかっただけで、PSがマックのソフトで2980円くらいで売ってたら、意外とイケルとこまで行ったんじゃないかと思うのは、僕の偏った嗜好から来るものでしょうか。まあ、数々のヒット作を輩出した栄光の帝国管財。思い起こせば「突っ張り大相撲」「ボンジャック」など数々のクリエイティブな作品を世に出し続けてきた訳ですから、そんなクリエイターにもたまには間違いもあるさ、というのが「がんばれギンくん」だったというところでしようか。もちろん「ファイナルスターフォース」も何かの間違いだったんでしょう。



女子アナ。

小島カントクの映画コラム！

コジマシネマ開演の挨拶

こんにちは。早いもんですね、前回の開演から二カ月が経ちました。まだまだ時間があると高を括っていたんですが、二カ月なんてあつという間ですね。ほんとゲーム批評が月刊になったら、原稿書くの大変だなあ

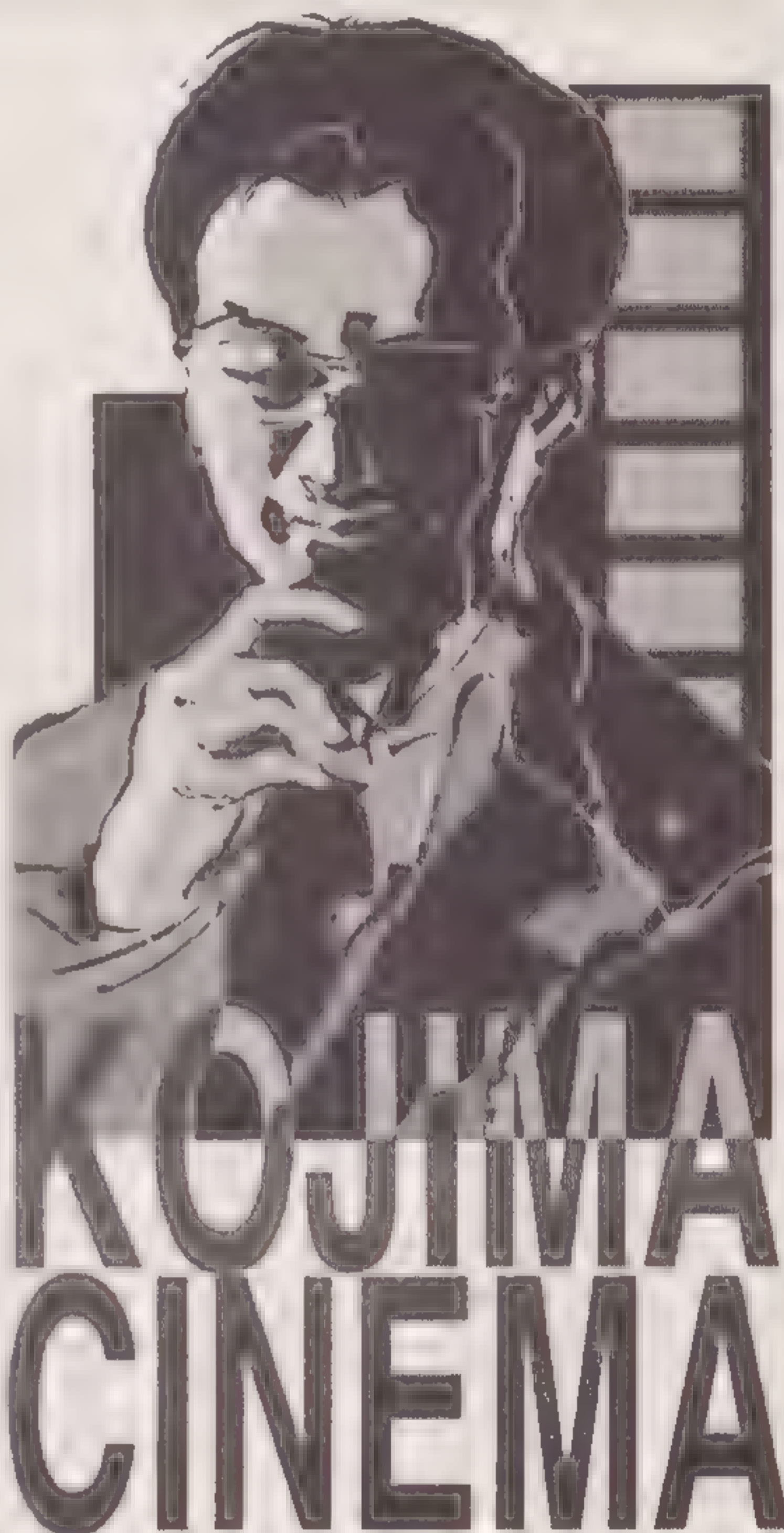
今回は僕の心の師匠、石井聰互監督の新作を取り上げたいと思います

ユメノ銀河、ユーロスペース

(銀河)で観る

ユメノ銀河、観てきました「エソングエルダスト」以降の石井監督(復活後)の作品の中では一番良かったです。特に小嶺麗奈がいい。水の中の八月」の少女とは打って変わり、浅野忠信も顔負けの存在感。石井監督は本当に新人の才能(資質)を引き出すのがうまいですね。色やセリフ、動きの少ない制限下での、身体中から発散するヒョウ依とも言える演技はとても17の少女とは思えない程

モノクロ世界での内省的演出



石井監督の内省的演出にビックリ。とにかくセリフが少なく、動きも少ない、カメラワークも極めてシンプル、長回しや遠景ショットが多く、モノクロ映像のサラッとした陰影だけですべてを語り、それらのシーンに挿入される波のうねり、雲の流れ、たたきつける豪雨、蛾の羽ばたき、揺れる樹木等の自然界の躍動が映画にリズムと呼吸感を与え、キャラクター達の内面(銀河)をうまく投影しているようです。また音響の使い方が秀逸。さざ波の様に寄せては返すアンビエントな曲、フィルム特有のノイズ音を計算に入れた? 効

果音までをも自在にコントロールして、心情の表現に利用しているあたり、うまいです

観客がセリフを反芻してしまう

インタラクティブシネマ

新高(主人公)の下宿に見舞いに行くシーンは圧巻です。ほとんど見つめあったまま何も喋らず、微動だにせず、時間だけか流れるカメラをじつと据え、セリフやパントマイムではなく、カメラワークでもなく、空間と「間」だけで二人の感情を表現している。セリフがなくとも、観ている側が二人の気持ちを中心に反芻してしま

う。なんとインタラクティブな映画でしょう。この「間」は日本人特有のコミュニケーションでしょうが、ここまで大胆に「間」を使つた邦画は最近、あまりありません

これこそホント、命がけの恋!

夢野久作氏の原作は読んでいませんが、僕なりの解釈で言うと、あの連続殺人は少女達が創り出した妄想から引き起こされた事件だと思います。新高に計画的な殺意があつたのではなく、彼を愛した少女達の大人(男)への憧憬、性への畏敬が「殺人鬼」や「命がけの恋」を創り出し、最後には事件



「ユメノ銀河」原作は夢野久作の短編「殺人リレー」

「ユメノ銀河」ストーリー……とある地方都市。少女たちの憧れの的であるバスの車掌に就いたトミ子(小嶺麗奈)だが、単調な毎日に嫌気が差していた。ある日、トミ子の勤めるバス会社に新高(浅野忠則)という男が運転手として配属され、彼女と組むこととなる…。

という形で「空想の恋」を終結させたのではないでしょうか。人を好きになる事って、ある種、自分の中に理想の相手（恋人）を勝手に創り上げる事だと思いませんか。

僕の中の石井聰互監督

10代の頃、自主映画ブームでした。恥ずかしながら、僕も友人と中学の時に「ヒデタツフロ」を設立、つまらない8ミリ映画を作っていました。当時は大森・樹氏等（今でいうと塚本信也等）を始め、自主制作出身の映画監督全盛の時代。そんな中で石井監督はまさに僕の憧れでした。「狂い咲きサンダーロード」や「爆裂都市」は僕の映画を撮るという夢、素人でも映画を撮れるかもしれない」を、層現実的にしてくれました。作品もそうですが、石井監督の生き方がそのまま僕の理想でもありました。結局、僕はゲームの世界に入りましたが、今でも石井監督への想いは変わりません。

石井監督の次回作は安部公房の「箱男」らしいですが、安部公房は僕も大好きな作家で、実は「メタ

ルギア」シリーズに登場するダンボールはこの箱男から来ているくらいなので、非常に期待しています。

自主映画とハリウッド映画

最近では自主映画等で芽が出た様々な国の監督をハリウッドに呼んで大作のメガホンを握らせるという事がよくあります。リュック・ベッソンやジョン・ウー、ロバート・ロドリゲス、最近ではロラン・エメリッヒ、ピーター・ジャクソン、ダニー・ボイル等もそうです。才能ある監督にチャンスを与えるといういい面もありますが、既存の続編を莫大に手

算で撮らせる事で独特の才能を潰してしまう恐れがあります。ジョージ・A・ロメロやサム・ライミの様にプレッシャーやハリウッド的（万人向け）娯楽性の制限により、本来の作家性が抑圧されてしまう場合があるのです。ハリウッド式にうまく立ち回れる監督は成功を手にできますが、そうでない監督は非常にづらい経験をすることになります。ピーター・ジャクソンも心配でしたが、最新作の「さまよう魂たち」を観たところ、持ち前の下品さも健在だったので心配の必要はないようです。

ゲーム業界での危険な兆候

ゲーム業界でも同様の事が起こりつつあります。少しでも芽が出た開発者やチームは引き抜かれ、大作の続編や売れるジャンルのゲームを創られる事になります。一昔前、ゲームは極く小人数で開発をしていました。まさに自主映画のノリです。自らが絵を描き、音を創り、プログラムを組んでいました。至極当然ですが、その人の作家性が最も顕著に現れていました。

しかし、それは過去の事。ハリウッドと同じく売れるテーマは固定化しており、それらを創れる開発者を争奪し合っています。ハリウッドの例ではないのですが、「本当にチャンスはモノにできるか？」「自分が創るものはいかなるものか？」を開発者側が見極める必要があります。それが出来るクリエイターでなければ、これからは生き残れないと思います。チャンスという言葉が持つ危険性をもう少しよく考えるべきなのです。あたかもダニー・ボイルが「エイリアン4」を断ったように……



vol.3

I like nike.

カオス デラックス♡

ナイキはいいなあ！ / 巻



サモトラケのニケー像
ニケーはギリシャの勝利の女神
英語読みだと、ナイキになる。
なーんで事は、みんな知ってる
事だよな。



たまごっち

フリクラ

最近ミョーなモノが
ハヤリますね。



エヴァンゲリオン
ゲリオン



ナイキのエアマックスもその一つ。30万の
高値が付いたり、ニセモノが出まわったり
履いているとカツアゲされてしまうなんて
かなりミョーだ。

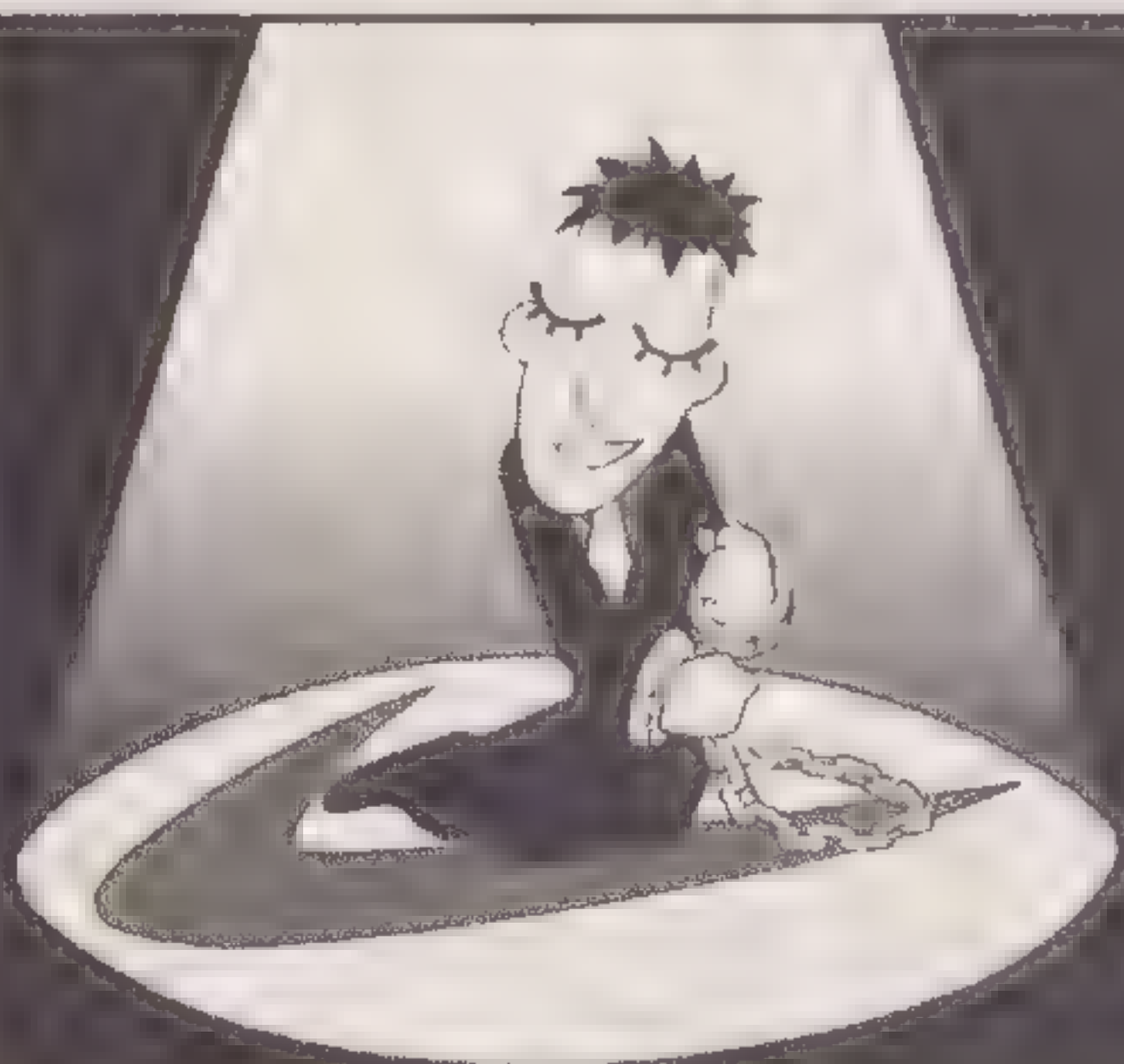
AIR MAX 95 MODEL

エアマックス95年型モデル、これのイロ-
グレイのカラーが特に人気。



一部では「奇蹟のデザ-
イン」と呼ばれ
伝説化しつつ
ある。
復刻モデル
がでる、な
んてウワサ
もあるが定か
ではない...

なんて素晴らしい
履き心地...



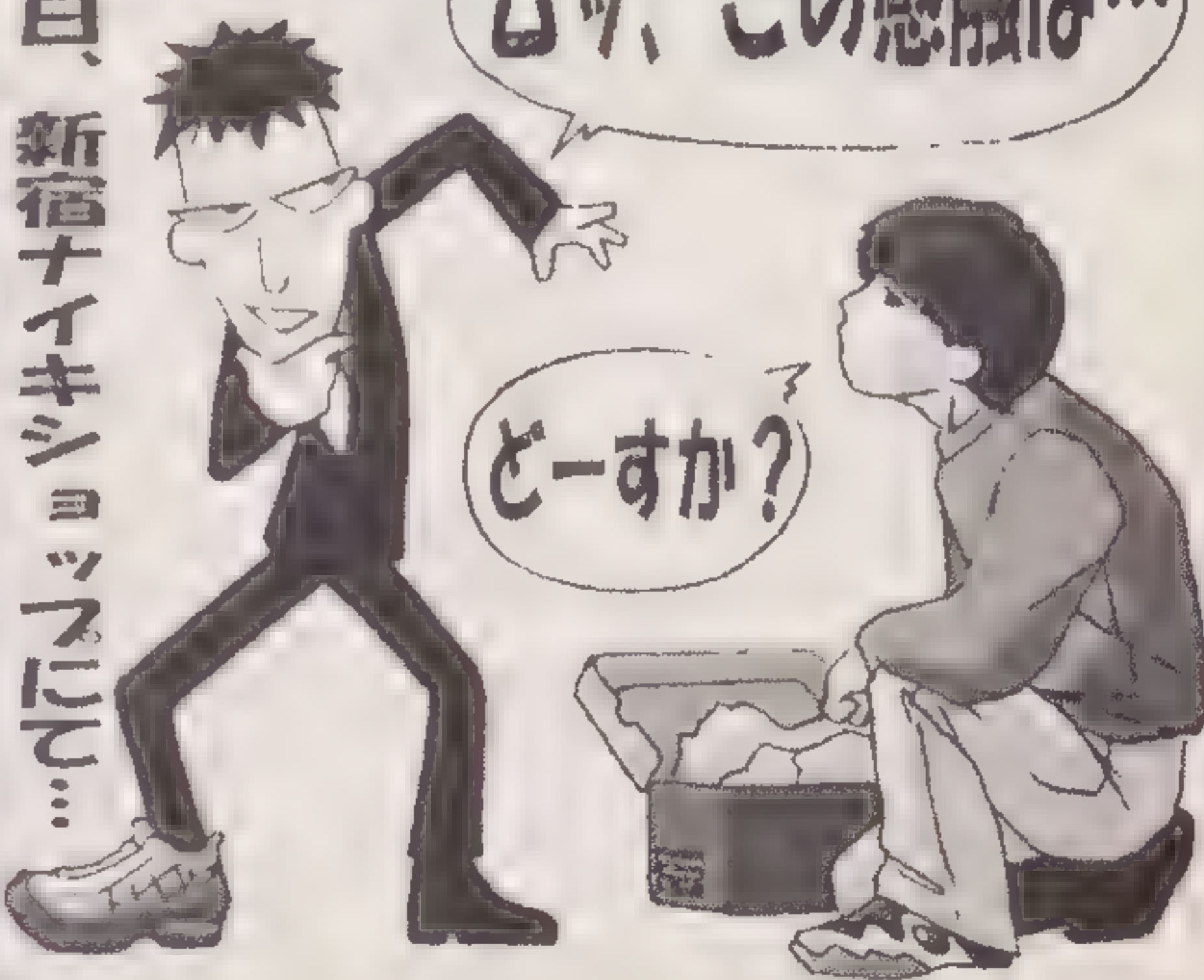
それからオレは、
ナイキのトリコ...

モノはためして、
買って見ると...

昔、新宿ナイキショップにて...

ムッ、この感触は...

どーすか？



大好評連載 カズマデラックス第3回！！

カッコイイ上に履き心地がイイ、人気が出るのも当たり前である。さらにナイキはスポーツメーカーなので、純粋なスポーツ人口をリサーチして商品数を決める。必然的に数が少なくなる為、俗に言うレアモノ探しなんて楽しみも生まれ、人気に拍車をかける事になる。

手に入らないと思うと、欲しくなるよね。

欲しい！欲しい！

AJR TOTALMAX SC

米国大手のシューズショップ、フットルッカーの別注品。こんなショップによるオリジナル商品があるのも人気のポイント。

スコッティとは、
ナイキのマークのこと。

レアモノと言えは人気なのが、有名スター選手と契約して出来るシグネチャーモデル。スポーツ選手にとっては一流の証であるとも言えよう。

ナイキと言えばコレ
エアジョーダン。

まさかの/モックス
いいね...

AJR
JORDAN
VII

AJR
NOMO
MAX

には、野望が生まれた...

それは、ナイキと契約して「エアカズマ」をつくらせてもらう事だ！。ばかぢやねーの？

AIR KAZMA

デザイナー専用モデル
長時間のデスクワークの疲れをほぐす
「指圧エア」を搭載！

スポーツ選手じゃないからムリだね...

僕と握手！

「スコッティマン」ナイキのキャラクター。イベント等に登場し、派手なダンクを決めたり、ピラを配ったりして大活躍のヒーローだ！

注：これは実在のキャラクターです。

わびん



飯田和敏

東京タワーを眺めながら、毎日おこくり過します

わびん日記・その3

僕はロックと映画とマンガが大好きで、毎日、どこかには必ず触れているんだけど、それによって考えるすべての事が、自分が作ろうとするゲームへと収斂^{しやうれん}していくのです。だから、この連載を「ゲームとは全然、関係ないね」なんて切り捨てたりしないで、ちょっと読んでみるのもいいと思います。ゲーム以外のものに目を向けることでゲームの面白がり方の幅が確実に広がるんですから。

1月某日

年明けと同時に体調を崩す。お正月は寝たきり。その後、症状は「口内炎」→「高熱」→「頭痛」→「吐き気」→「歯痛」→「じんましん」へと推移していき1月下旬まで不調は続いた

1月某日

仕事場兼寝室「通称デジタル・トキワ荘」にインターネットの専用線が引かれた。わ、速い、速い。今まで重かったページが嘘のように軽い。これが、インターネット

本来の姿だっけ聞いていたけど、そうかー「感心」これなら、脳の拡張というビジョンにも納得。ダイヤルアップにはもう戻れそうもないね。速いっていうだけじゃなくて、繋がってる感が心地イイね。ご機嫌

1月某日

映画「トレインスポッティング」を観る。音楽、セリフ、テンホが時代感覚にひたたりで観ていて気持ちいい。旬の映画だ。こういうの好き。「KIDS」の子供が成長してこうなったんだなあと思った。それなら次は大人版が観たいじゃないか。それが「GONIN」かも？「GONIN」と言えば、女性編の「GONIN2」も面白かった。死んでいた多岐川裕美が目を開くシーンにはビリビリきたね。「死んでもいい」以降、石井隆（注1）の映画は外れがないなあ。

1月某日

BMXバンデッツの新作（注2）を買う。ティーンエイジファンクラブがああなあってしまい（注3）、

ハステルズ（注4）も変わってしまった。「あの感じ」が期待出来るバンドは、もうこのバンドしかない。どうか、「あの感じ」でお願いしますと、祈りながらフレイヤーにかけて、出てきた音は……やっぱり「あの感じ」だった。やったー。さて、「あの感じ」ってどんな感じでしょうか。ヒントはパフィーの歌の中に

1月某日

N64用ソフトの企画の過程で、別の企画を思い付く。なかなか、ナイスな企画なので、すぐに作りたいのだが、キャパ的に複数のタイトルを同時に制作することは不可能だ。つらい。

1月某日

映画「ファーゴ」を観る。コーエン兄弟（注5）の新作なのでそれなりに期待してはいたが、ああ、これは大傑作。「赤ちゃん泥棒」から10年、こんな映画を撮るようになったんだなあ。これを成熟というのだろう。その事にまじ感動。泣ける。

をとった。「ミラーズ・クロッシング」は数あるマフィア映画の中でもピカイチ。(6)「東脳」：佐藤理さんの作品。ゲーム寄りのマルチメディアタイトル。アジアティストの世界観は今でも独特の個性を放っている。(7) パティ・スミス：詩人でパンク歌手。写真家メイブルソープの撮影した1STアルバムのジャケットは超有名。(8) ニューヨーク・パンク：長らく廃盤だった歴史的ドキュメント「NO NEWYORK」がこの春CDで再リリースされるって。よかった。

わびん日記

1月某日

佐藤理さん「東脳」注6の作者」のイベントでDJデビューを果たす。技術的には拙くて反省点も多かったが、とても楽しかった。僕の頭の中に鳴っている音楽をジャンル無視で繋げてみると、なんとなく共通項が浮かび上がってくるような気がした。あ、これが僕の作品のテーマなんだな、と納得する。遊んでるように見えて、実は重大なヒントを得ることか出来るから、こうした事はやめられない。佐藤さんありがとうございました。

1月某日

新しい「ゲーム批評」が届く。ハラハラとめくると小島さんの映画コーナーを発見した。嬉しい。「狂い咲きサンダーロード」「爆裂都市」についても書いてください。ね。あと、「人類の黄昏・ゾンビ論」も読みたいなあ。

1月某日

恵比寿ガーデンホールでハテ



イ・スミス(注7)のライブ。高校時代は大好きだったけど、今更、ニューヨーク・パンク(注8)じゃねーだろ、まあ青春の軌跡を認めるだけっすよ、過剰に期待しなくてもしょうがないしねー、なーん

て不屈な姿勢でライブに臨んだのだが、とんでもなかった。悪かった。すまん。反省しました。ごめんない。ハティ・スミスは全然、終わってなかった。50歳を過ぎた今でもまだ、ハンクで、リア

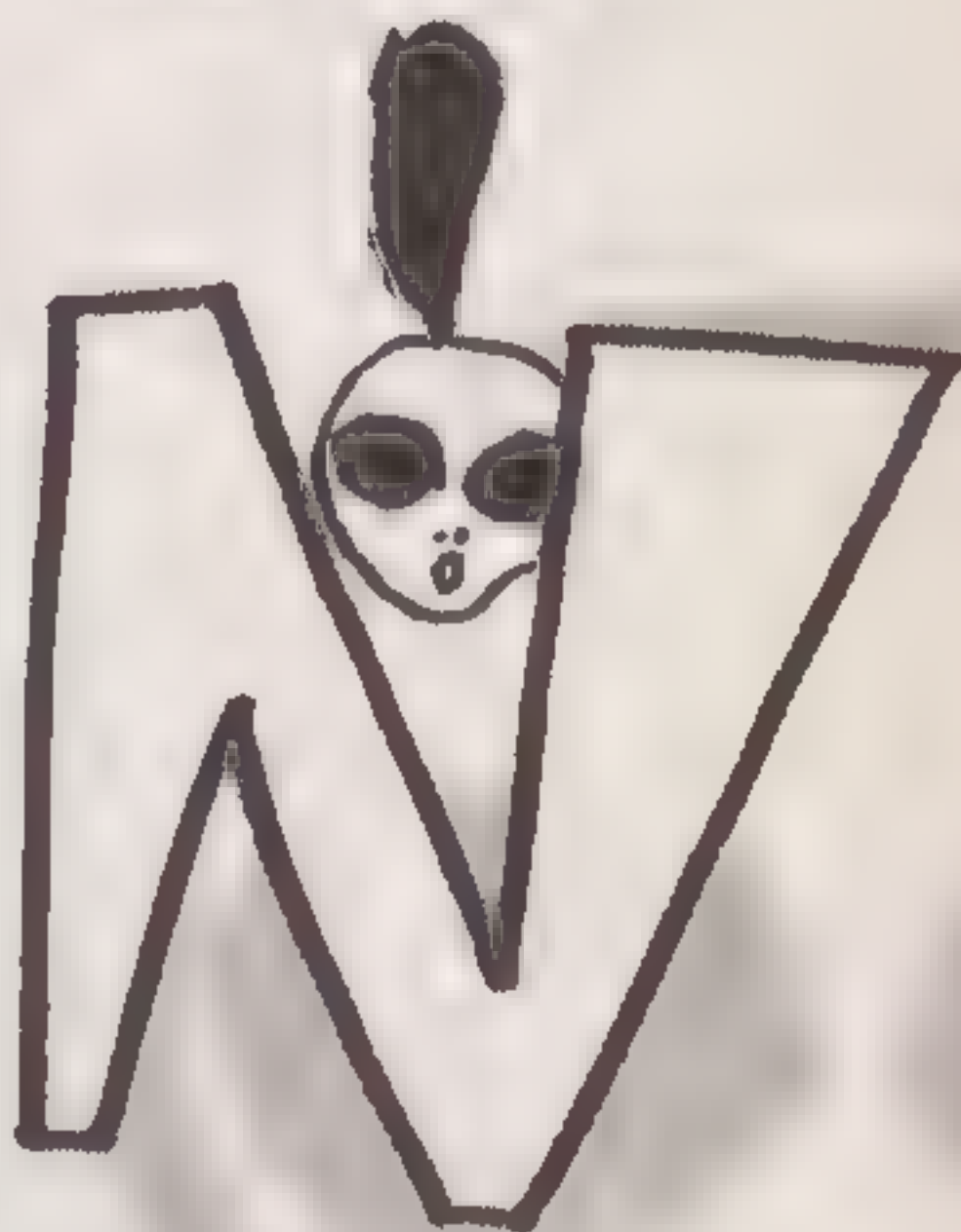
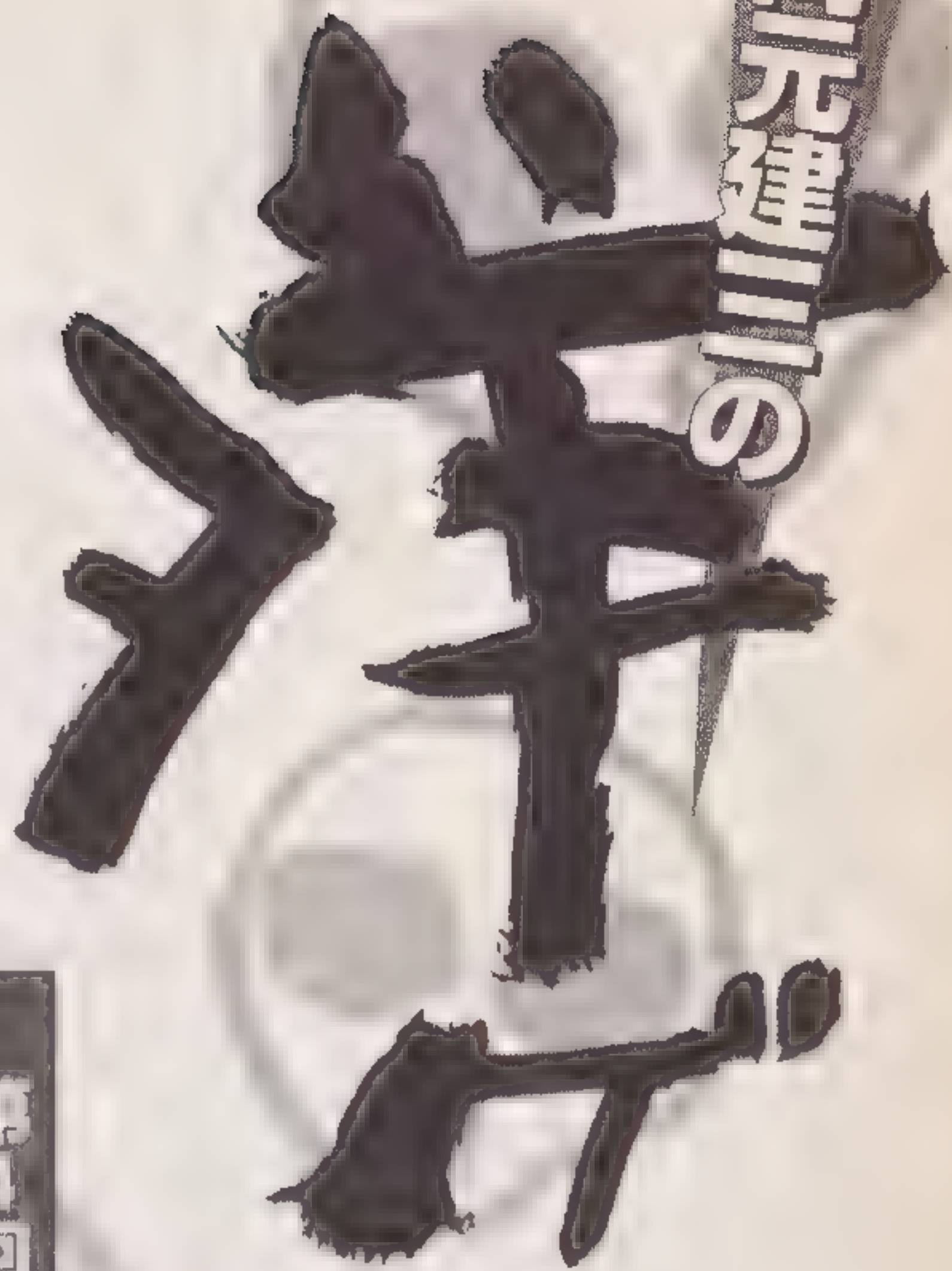
ルで、超イカしてた。感想も書けないほど、もの凄い迫力。僕は、もうカンペキにひれ伏します。何も言えません。人間が起こせる最良の奇跡。

2月某日

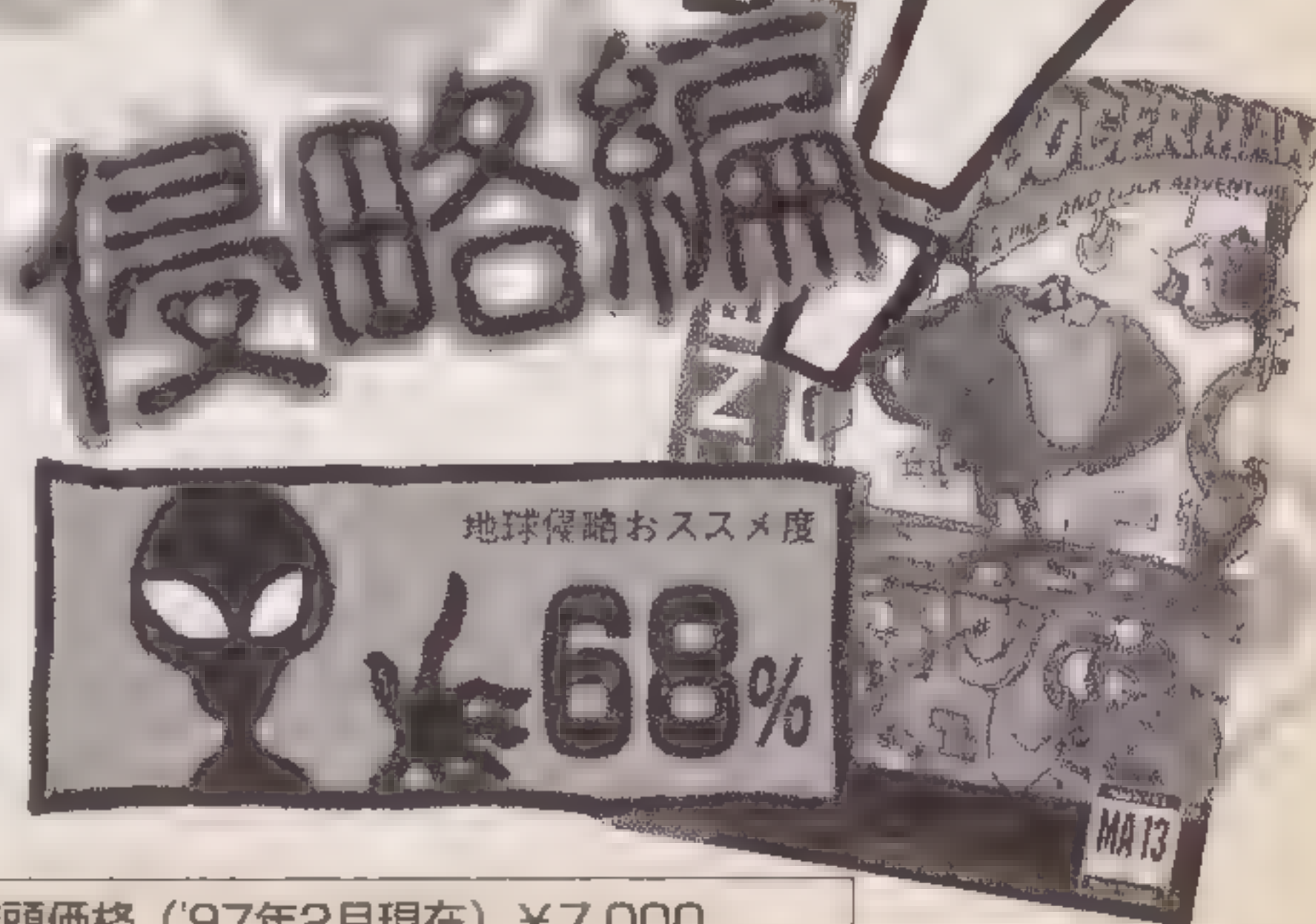
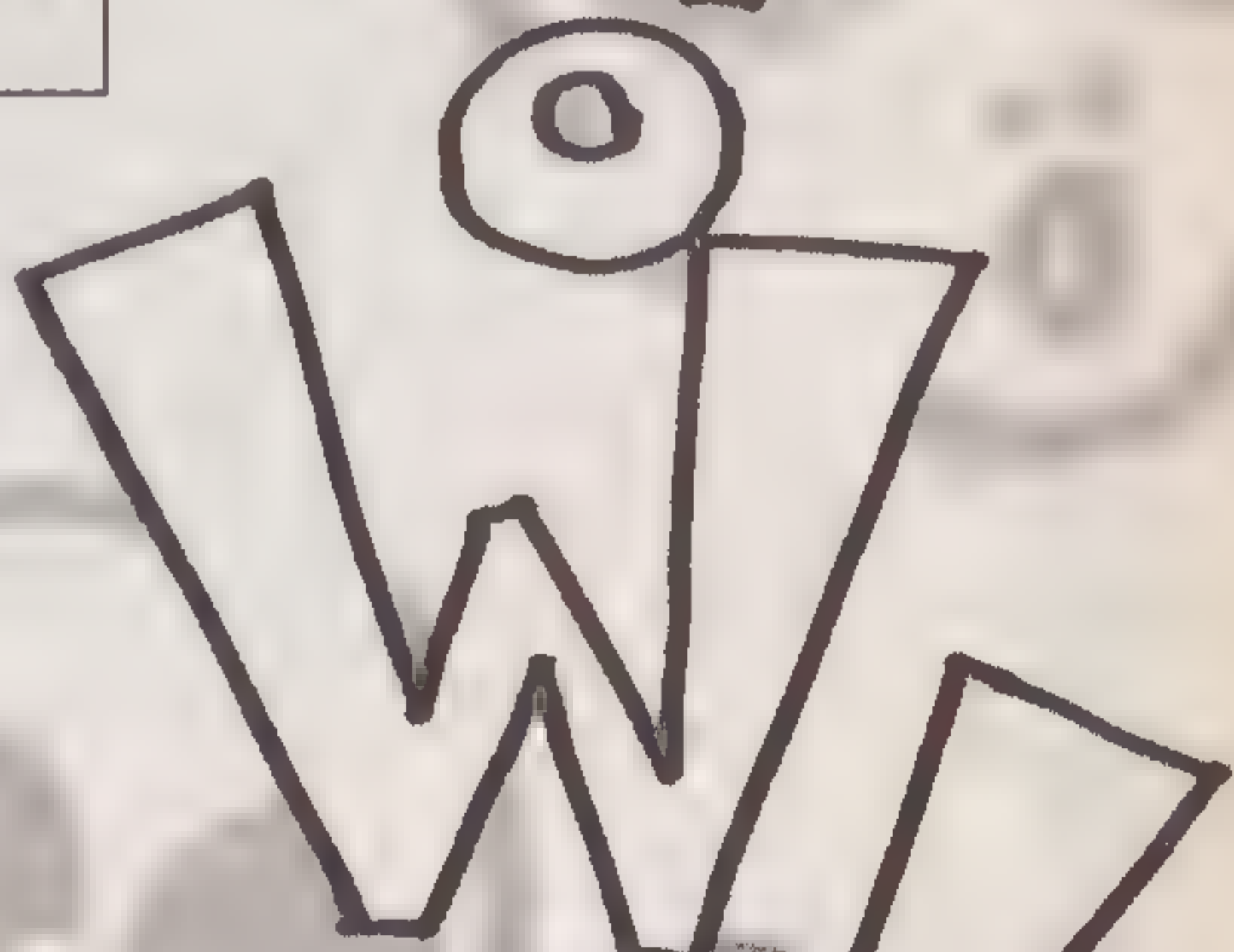
最近、夢中で遊んだゲームは「ハラッパラッハー」「タイムコマンドー」「Quake」「Diablo」「トゥームレイダース」「IQ」など。最近、面白いゲームが増えてきたなと思う。3Dとかネットといった新しい技術と、ゲームに一番重要な「おもしろさ」とが自然な形で融合してきたからだと思う。でも、それって自動的になったんじゃない。がんばった人の努力が背景にあることを忘れてはいけない。「タイムコマンドー」で主人公の髭をレンダリングしたのは誰なんだ？「トゥームレイダース」でレイラに振り付けをしたのは誰なの？僕は、ゲームユーザーとして、凄くそれが知りたいし、その人を誉めたいと思うのですが…。

飯田和敏 <fuk-iid@asahi-net.or.jp>

(1) 石井隆：漫画家。近年は映画監督として力作を連発している。(2) BMXバンデッツの新作：アルバムタイトルは「テーマパーク」。愉快で楽しくて、ちょびり泣ける秀作。(3) ティーンエイジファンクラブがああなってしまっ！：最近ノーク路線でちょっと落ち着いちゃったけど、昔は髪振り乱してギター弾く、イキがいいバンドでした。(4) パステルズ：イギリスのロックバンド。歌えなくても歌いたいし、演奏が下手でも演奏したい。そんなジレンマをOKにしてしまったアマチュアバンドの偉人たち。(5) コーエン兄弟：映画監督。「バートンフィンク」でカンヌ



BOOGER MAN

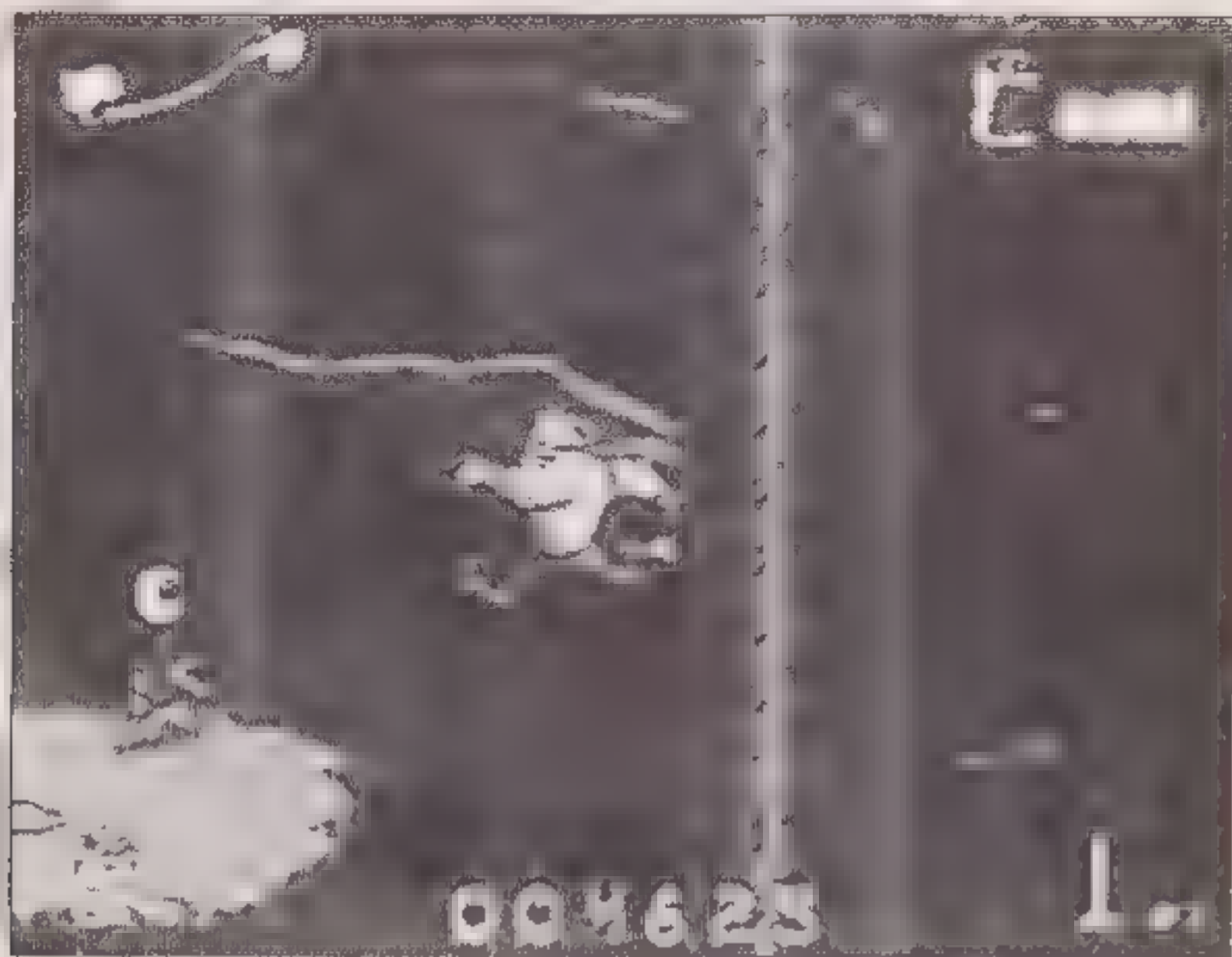


この世に不快な音として生まれ、人間の生理現象でありながらもその音質、悪臭のためだれもが封印したいと思っでやまない音。そう、君の体からも発生するあのオナラとゲップ、お下劣最強コンビである。このオナラとゲップ、生活の中における通り魔的存在で、予期せぬ時に「ブー」だの「ゲエー」だの発して発生半径2m内の人に多大な不快感をあたえ、感情スロットルを一気にゼロちかくまでさげる恐るべきやつである。

下品な音を何度も何度も聞かせる暴挙に出たソフトがあった。あの名作と言われるSFCソフト「マザー2」である。そのなか、忘れないサブキャラクターのゲップ。奴こそがゲップを言わせたからゲームいちのお下劣な奴だった。

言えば、オッ！ と言う人もいると思うが、ひとくせあるゲームを数多くリリースしているメーカーで、「ブラッドファクトリー」や「クレイファ이터」、「ディセン」などがある（ニューリリースされた「ブラッドファクトリー」の続編「RE・LOADED」これがなかなかイケそうな感じで、今遊びたいソフトのひとつ）。まあ、とにかくこのソフトの下品さたるや嫌悪感をこえて好きになっちゃったほどえげつないもので、主人公の攻撃方法がお下劣最強コンビ「オナラ」と「ゲップ」そして最終兵器とも言える「鼻クソ」の3種類なのである。オイ

オイ大丈夫か？ こんなホントにOKでてんのか？ と？を100個ぐらいつけたくなるほどマズイ攻撃方法に感心さえしてしまふ。ちよつとだけでも理性が残っていたならば、おつむにブレーキが利くと思うのだが、このソフトにブレーキをかけたあととは見られない。むしろノンストップで、突き上げる欲求を吐き出したように見える。小学生が、オナラの真似をしたり牛乳飲んでるやつを笑わしてふかせてみたりするのと同じ直接的なおかしさを求めたゆえの、オナラでありゲップ・鼻クソなのだ。



とにかく汚いけど動きはサイコー。

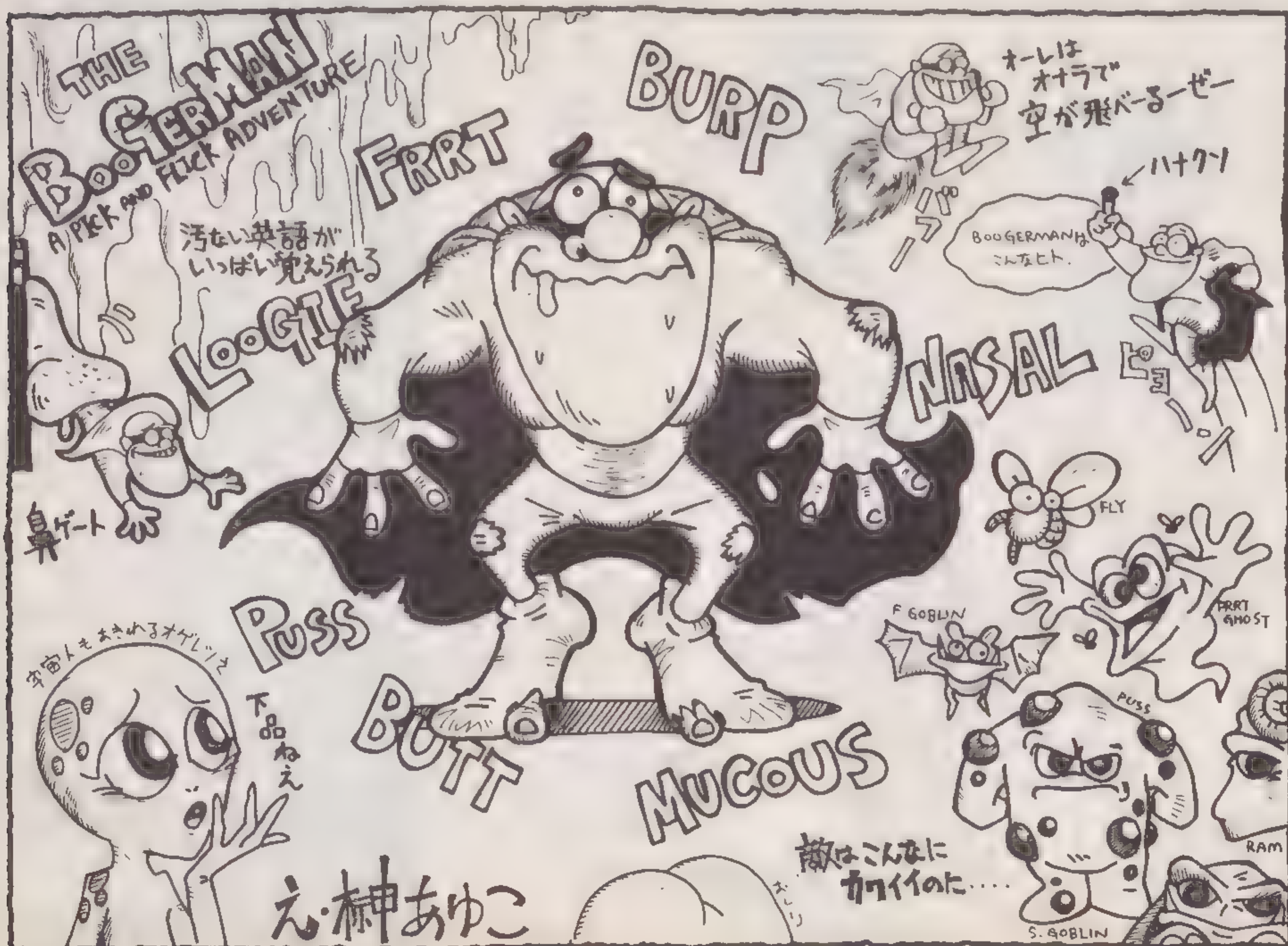
ラ・ゲップにはそれぞれ弾数制限がある。そう、体内からの排泄モノであるからにして限りがあるのはきわめて当然なことであるのだが、実際に弾切れを起こしたときのプスンと不発のカッコ悪さときたらそりゃアンタ、オナラに火をつけようとして失敗した芸人と同じぐらい情けないものである。そんなカッコ悪い目を見ない様、それぞれの残弾数をゲージを確認、危なくなったらゴミをあさって汚さ倍増。どこまでも汚い男である。ただ、おどろくべきことにこのソフト楽しく良くできているのであ

PROFILE

KENZO OKAMOTO

造形家。最近多忙な中、すき間をついてゲームをやるこの頃。来るべきときに備え、ガンシューティングを特訓中！ 宇宙人はいるらしいぞ！？ 注目のビデオ、「アメリカン・ゴシック」。サム・ライミ作品の中でも、結構イケてます。

る。ここまで言っておきながら鼻クソ飛ばして何が楽しいのか？ と聞かれても困るが、汚い表現をはずしてみると、そこにはしっかり作り込まれた横スクロールアクションゲームがあつたのだ。それは、キャラクターのアニメーションパターンの豊富さによる動きの滑らかさや、オナラやゲップなどのSE（効果音）の絶妙な下品さ、ジャンプする・敵を倒すなどの効果が見せる、楽しさから感じられるアクションゲームの持つ面白さのツボを、（主人公の死に際、ろうそくが溶けて流れるようにに体がくずれおちるところなど、結構イイ感じである）おバかなゲームでありながらもしっかりおさえた丁寧な作り込みがなされている。まさにバカ道を買いた一本である。



神あゆこ（さかき・あゆこ）：宇宙人大好き人間。宇宙美女といえば「マーズアタック！」のリサ・マリーですが、「ウルトラマンゼアス2」の神田うのもなかなかカッコよくてゲーなのです。ボーグクイーンはちょっと。

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.13

OLD
PLASTIC
MODEL

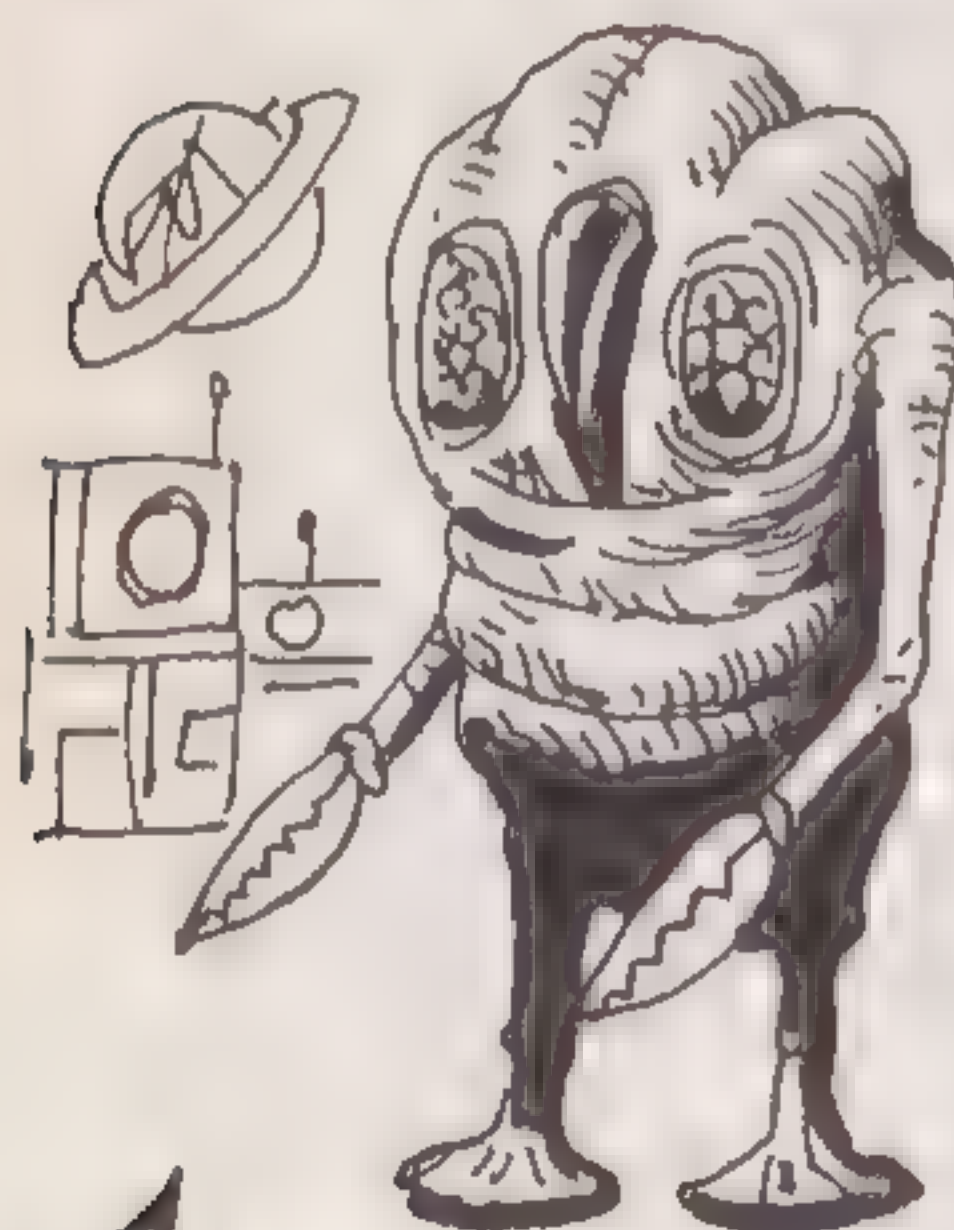
YASUSHI
NIRASAWA

今回は、メロ数時間前
という事と、内容が少々
柔らかめという事で、書
き文字で御免!
で、ネタですが、最近
地球侵略物が映画な
どで数多く見られる様
になったので、**宇宙人**
を行ってみましよう!
とはいえ、タイムリーな
物ではなく超オールド



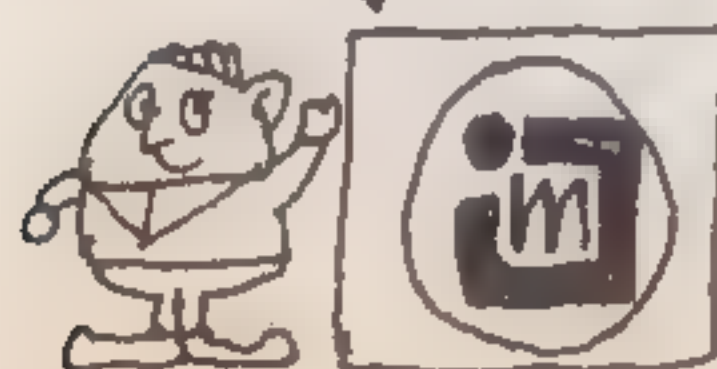
「イッコーモケイ」から発売と
れていたプラスチックモデ
ルです。価格も¥50と時代
的ですが、当時はこの様
な味わいのある星人が
米国のやはり**B級SF**
映画のあおりで誌面や
オモチャ屋を**侵略**し
ておりました。彼らは、そ
の何年か後、東宝の「ゴジ
ラ対ヘドラ」などに象徴され
る**公害問題**時代には、
超音波ギョーなどと言
う名前前に変わり再び

恐怖のフクロン星人



まったく恐怖だ!
足がキュービン。背景に
電子機々があるトコロ
を見ると知能の
星人が?!

イッコーモケイのロゴマーク



恐怖のギラン星人



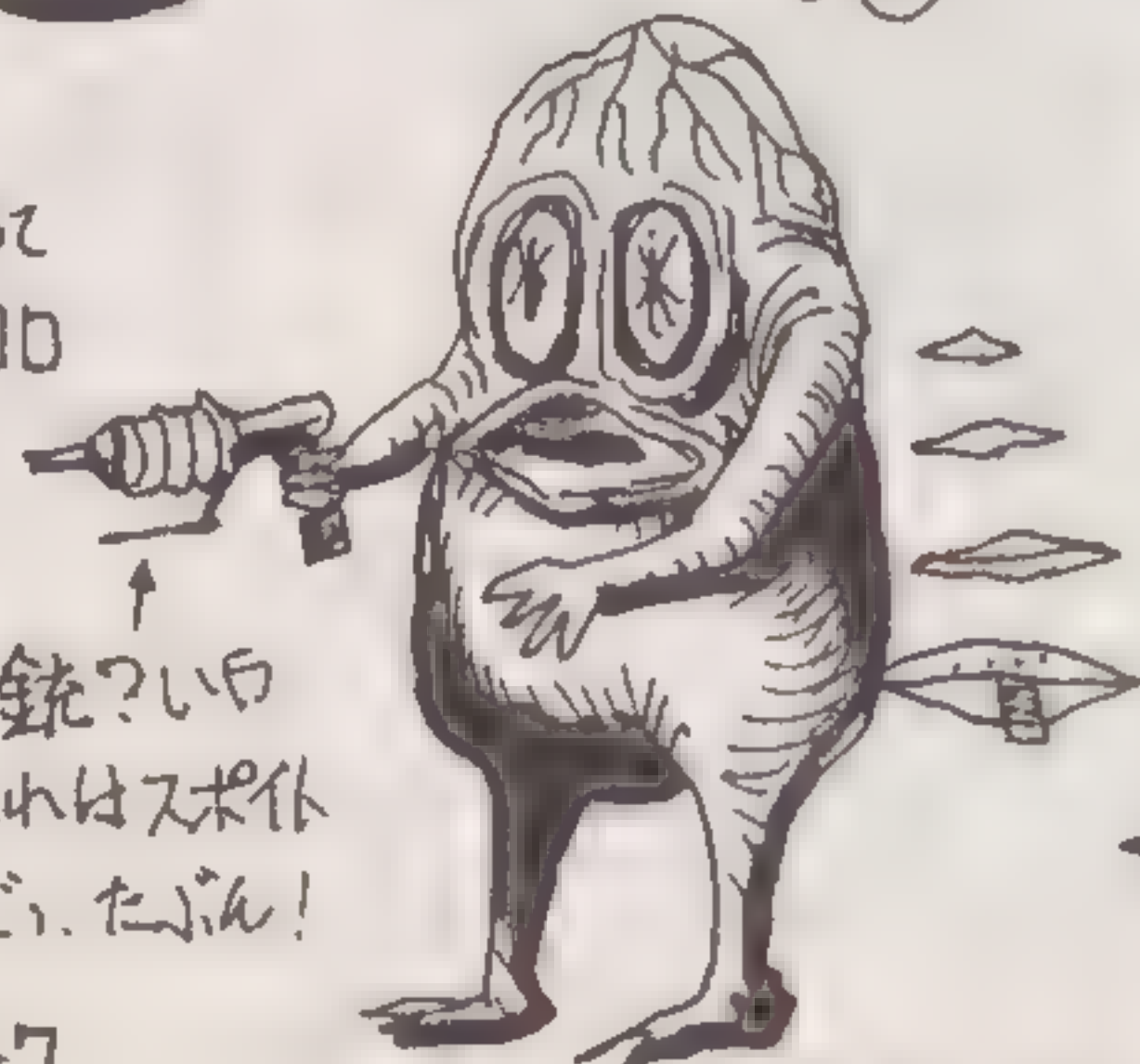
現れたのです。(中身は同じ)
そんなマイブームのあつた彼ら
をリデザインしてみました。

¥50

足がカシコイ!!
マスクは最近流行
の使いの従あだむ
の様だ。乗って来た
ロケットのビラが困
んでいるイラスト。装コマ

やはり円盤のハビゴ
が出ているゲイコマ!
「オバQ」が、お怪の
様でもある。

恐怖のバルデン星人



銃? いや
これはスポイト
だ。たぶん!

資料協力: 関口洋一氏... ドウモツス!!

14X410-47

TERROR OF ALIENS

ALIEN GILLAND

デザインは
守リツバラ
ンス取りだけ
変えてしまし
た。クリップど
造りてみろと
思います。予告!

魚宮がネ!



ALIEN MAGRAN

「そう言われてもナシ」の
マグラン星人。
私的シュミレド
アレンジしてます。
本当の頭は股肉
にあります。

こんなに変わると
反則ですネ!



やはりスパイクは持ってます。

ALIEN VALDEN

「SW」のジャビ
ザイトの様に
やうな感じとげん。



特集 第2巻

セガバンダイ、ドラクエ移籍……

業界に広がる

激震の続いたゲーム業界。

その変化を周囲はどのように見ているのか。

また、業界全体にどのような影響を

及ぼすのだろうか。

波紋

誰もが予想し得なかった
変化の数々

PSの快走が続いた'96年度の年末商戦。その余韻が覚めやらぬ'97年の1月から2月にかけて、ゲーム業界に激震が走った

まず1月9日、これまで任天堂のハードに独占的にゲームソフト

を供給してきたエニックスが、プレイステーションに参入することを発表。翌週の1月14日には、「ドラゴンクエストVII」のPSでの開発・発売。またセガサターンへの参入を併せて発表した。国民的なゲームソフトとして知名度も高く、FC、SFCのキラータイトルとして多くのユーザーを任天

堂ハートへと引き込んだDQシリーズだっただけに、今回の発表に誰もが衝撃を受けた

一方、1月23日には、セガ・エンタープライゼスとバンダイが10月1日付けで合併し、新会社「セガバンダイ」となることが発表された。アミューズメント業界でトップのセガと、玩具業界で圧倒的

なシェアを誇るバンダイ。両社の連結売上高（グループ全体での売り上げ）を合計すると6000億円以上にものぼる、世界でも類を見ない総合エンタテインメント企業が誕生することになった。

また、1月31日にはファン待望の「ファイナルファンタジーVII」が発売され、3日間で250万枚

業界に広がる波紋

強を売り上げた。しかも、そのうち190万枚強がコンビニエンスストア(CVS)で販売。これまでの大作ソフトの発売日とは違い、行列や混雑のない静かな発売日が、逆に新しいゲーム流通が助走期間を終え、本格的に走り始めたことを印象づけた。

各メーカーの意図はどこにあるのか

こうした一連の動きに対して、当事者メーカーは弊誌取材で次のようにコメントをしている。

「昨年N64が発売されてから半年間の各機種の販売状況を独自に調査した結果、販売台数、伸び率共にPSが一番だと判断し、DQ VIIのPSでの開発を決定した。当社では、かつてパソコンゲーム市場からファミコンに参入したときと同じ認識をしている」(エニックス社長・福嶋氏)。

ゲーム機選択の決め手は、ゲームソフトの企画立ち上げ時に最も売れている、または伸び率の高いハードだと福嶋社長は語る。同社では現在13本の制作ラインが走っ

ており、そのうちN64でトレジャ―制作の横スクロールアクション「ゆけゆけ!!」トラブルメーカーズの発売が予定されているが、これも企画立ち上げ時のN64のタシ、力か決め手だったからたという。VIIの発売時期は'98年12月を予定しており、その間他機種へのDQシリーズの移植は考えておらず、制作スタッフはVIIに集中するとのことだった。

セガバンダイの誕生については、両社とも「シナジー効果によりマルチメディア総合エンタテインメント企業を目指す」としている。現状では記者会見及びリリースでの発表通りです」(セガ広報・竹崎氏)。「セガさんの得意とするゲームやアミューズメントの部分と、ハンダイの得意とする玩具を中心にしたエンタテインメントを融合させることで、まったく新しいパワーを生み出していきたい」(バンダイ広報・高橋氏)とのことだ。

両社は合併後も基本的に現在の業務を継続し、セガサターンやピピン事業の廃止などは考えていな

いとしている。とはいえ両社ではコンシューマ、玩具、流通など複合する事業内容も多く、今後相応のリストラ(事業の再構築)が進む見込みだ。ただ個々の事例については未定の部分が多く、一部で報道されたセガタイトルの他機種への移植や、ハンダイが保有するキャラクター版権のセガ商品への展開などについてもまだ未定とのことだった。

一方、デジキューブでは、「FF VIIのセールスが好調だからCVS流通が成功したとは考えていない。弊社が目指しているCVSでのライトユーザーの獲得という面では理想に遠いと認識している。DQ VII発売後のこれからが本当のスタートだと考えており、PSの好調さを追い風にライトユーザーへの浸透を図りたい」(デジキューブ広報・立川氏)とのコメントを得た。

弊社の取材で、デジキューブ側は2月25日現在でPS本体、メモリーカードを含めたCVSでの流通量を346万1189アイテム、そのうちFF VIIの流通量が191万2323枚と回答。全アイテムの約55%をFF VIIが占めている割合になる。だが、今後2、3年を目処に現在のスクウェア依存体質を徐々に解消し、出版界の日販、トーハンといった、CVSに對する取り次ぎ会社としての性質を強めていきたいとしている。

このように、現在大きな変革期を迎えつつあるゲーム業界。では、こうした変化を周囲のメーカー、またユーザーはどのように見ているのだろうか。そして、この変化はゲーム業界に何をもたらすのだろうか

ガバンダイ、電撃合併の行方

王者と覇者の合併は
何を目標そうとするのか

誰もが耳を疑った突然の合併劇。隣接する市場でのトップ同士の合併は、何を意味するのだろうか。

総合娯楽企業としての
新スタート

世界でも有数の総合娯楽企業の誕生として注目を集めたセガバンの合併報道。新会社にはセガのAMタイトルを始めとした優れた技術開発力や、バンダイのマーケティング力、セガの親会社であるCSKの通信ネットワーク事業に関するノウハウなどが結集するわけで、「マルチメディア総合エンタテインメント企業を目指す」という意気込みはなるほど半端なものではない。

ただ、共に痛みを背負ったものの合併であることも確かである。セガは海外でのコンシューマ事業で苦戦しており、海外支社の損益を補填するなどに、上期連続、累計190億円の特別損失を計上した。昨年末の米国のクリスマス商戦は、発売後間もないN64の独走に終わり、週間販売台数を比較すると、N64が市場の50%強、PSは30%前後、SSは20%弱に留まる週もあったと報じられている。そこには「ソニックでマリオに勝った一栄光のシューネス時代」の姿はない。国内市場でもPSに徐々に水を空けられる。一方でN64の猛追を受けている。N64は3月14日から本体価格を1万6800円に引き下げたが、SSには追いつく動きは見えず、今年度は年間2、300万台出荷を目標に縮小均衡を目指す見込みだ。

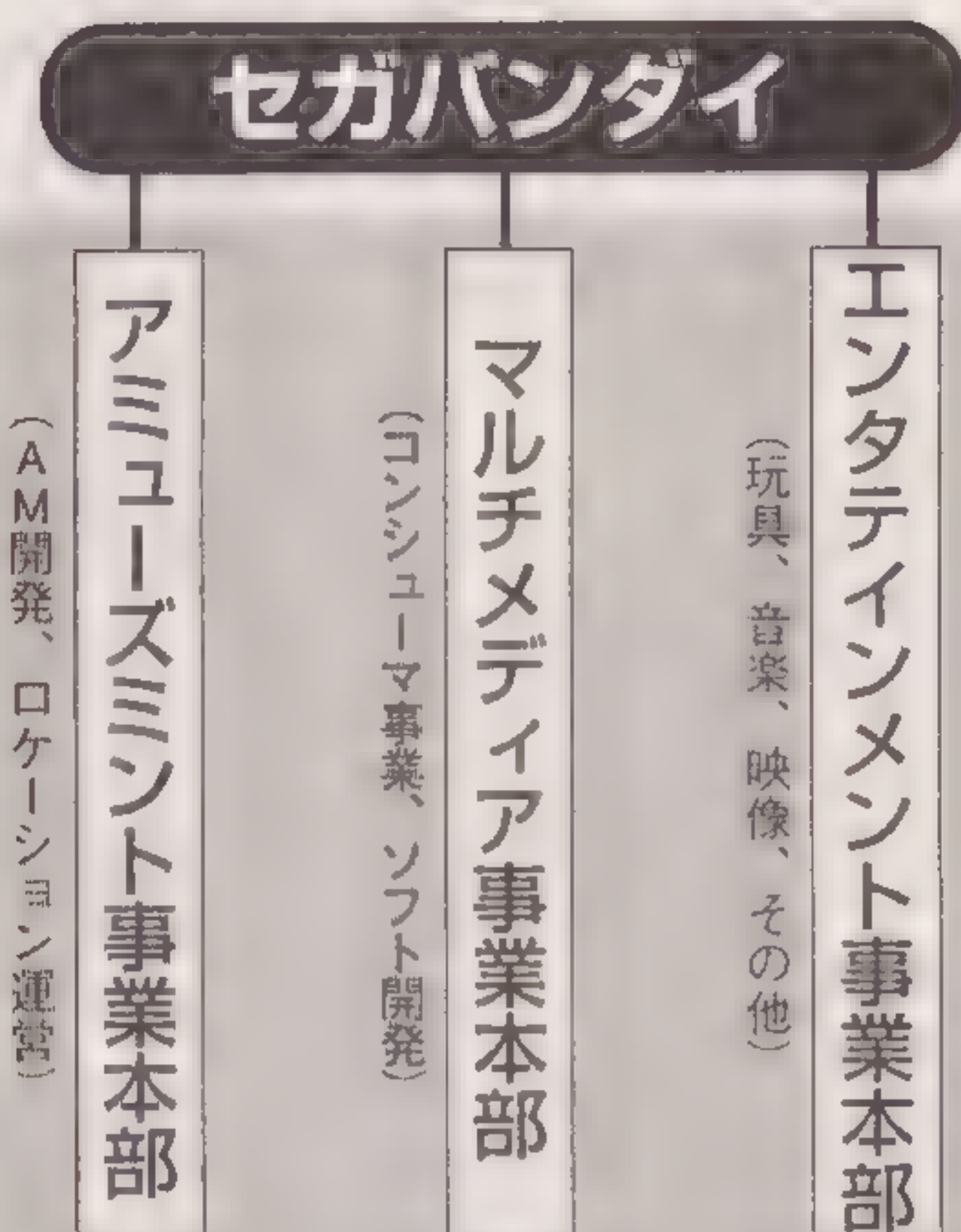
バンダイは海外市場での落ち込みやビシン事業の失速で経営が悪化し、97年3月期には経常損益が会社の経営活動全体としての損益で20億円の赤字に転落した。ハワーレンジャー、セーラーモーンなど海外でのキャラクター展開を進めてきた同社だが、昨年度は

長期的な戦略での
相乗効果に期待

不振で、国内でも2000億円市場とされたセーラーモーン以降、これといったヒットキャラクターを生み出せていない。マルチメディア分野を指向したピピンアットマークも不振が続いている。また、関連企業のアニメーション制作会社、サンライズの経営不振が予想以上に大きいという声も聞こえて来る。こうした現状が合併を後押ししたのは想像に難くない。

また、トップ同士の合併にもか

セガバンダイ概要図



マルチメディア事業本部にはこれまでのセガのコンシューマ事業とビピン事業が入り、エンタテインメント事業本部は現在のバンダイグループとセガのトイ事業部が相当する予定。また、これまでのバンダイのゲームソフト開発もここで行われる。つまりテレビゲームソフトの開発は、両事業本部の2本立てで行われることになる見通しだ。

かわらず、具体的な事業展開が示されていない点が、セガバンダイの企業としての顔を見えにくくさせており、発表後の周囲の不安を高めた。セガバンダイでは3事業本部制を取り（図参照）、セガ、バンダイ共に従来のコンシューマソフト開発を続けるとしており、これは新会社が単にSS、ヒビンのテコ入れなどを目的としたハード指向のものではなく、ゲームやキャラクタービジネスなどのソフト重視の展開を行うことを意味し

ている。だが、セガAMタイトル他機種への移植を始めとした両社のソフト資産の相互活用については未定としている。両社の持つ著作権の多くはテレビ局、出版社、ソフトメーカーなどで複雑に権利が入り組んでおり、今後両社から明確なビジョンが示されるまでは版権活用は難しいとする声も多く、合併の早期効果は考えにくい。むしろ、今回の合併は両社の長期的な戦略に基づくものなのだろう。これまでも両社は、一つの

分野だけでは成長に限界があると見て様々な事業展開を行ってきた。セガでは東京ムービー新社を傘下に入れてのアニメ制作やスポーツカード、キャラクター展開を行っており、「魔法騎士レイアース」新世紀エヴァンゲリオン」の成功は記憶に新しい。一方バンダイも海外進出と国内事業の多角化を目指して映像、音楽分野への進出や、フレイディア、ヒビンといったマルチメディア分野への展開を模索してきた。「マクロ的に考えればゲーム会社だけで出来ることには限界がある。当社でもゲーム事業を柱に様々な展開を行っているが、同時期に会社を興して現在売り上げで4倍弱の差が開いていることを考えれば、セガの積極的なチャレンジ志向は賞賛されるべき。一つのアイディアでゲームや玩具といった限られた分野だけでなく、様々な展開が指向できるというだけでもセガバンダイは脅威（サムコ社員）」との業界でも成熟するにつれてメーカーの整理統合が進んでいく。今のゲーム開発には内容と共に優れた資本力

やマーケティング力が必要で、両社のノウハウ交換の意義は大きい。合併を不安視する周辺の声も多いと思うが、エンタテインメント業界は常に新しさを模索して変化していく必要がある。デジタルコンテンツ制作への取り組みの中の象徴的な出来事」（ゲームアーツ社長・宮路氏）との声もあった。たまごっちのヒットが続いている。最近のバンダイの代表的なヒット商品だが、元々たまごっちはバンダイが得意としていたキャラクター商品ではなく、まったく異なった分野から生まれた商品だった。求められるのはセガバンダイとしての新しいたまごっちであり、ゲーム、玩具といった枠組みを越えた新しいエンタテインメントの創造だ。その答えを早く見たいというのがユーザーとしての願いである。

ラゴンクエストVII、PS移籍の影響

国民機化するプレイステーションSS、N64は独自路線で継続

昨年のFFVIIに引き続き、PSで発売することが決定したDQVII。
この発表はコンシューマ市場にどのような影響を与えるのか。

国内コンシューマ市場はPSが事実上の標準機に

PSの事実上の国民機化。今回の発表で、この流れがほぼ確定したといっても過言ではないだろう。この発表に対して、各社は「エニックス社の経営判断であり、当社としては何もコメントすることはありません」（任天堂広報・稲葉氏）、「SSでDQVIIを発売することが出来ずに残念です」（セガ広報・竹崎氏）、「PSのユーザーに対する安心度が増した点が一番有り難い」（SCE広報・佐伯



氏とコメントしている。

氏）とコメントしている。ただ、これで他機種の市場が早急になくなるとする声も聞くことはできなかった。N64は海外で好調にセーiusを続けており、国内

でも本体価格の引き下げ効果（3月14から1万6800円で発売中）、また年末から春にかけて64DDという大型ハードの発売が控えている。一方SSはすでに100万台弱の市場を形成しており、これはサードパーティのビジネスが成り立つには十分な数字だ。そのためN64は海外を中心に国内でもファミリー層から徐々に浸透し、SSは現在のコアユーザー層を中心に市場が継続していく中で、徐々に独断性を強めていくとする声が多い。現在エニックス販売で「ゆけゆけ!!」トラゾルメ

「カーズ」（N64）を開発中のトレジャーからは、「SS市場に不安を感じているのは、ミリオンソートなど絶対に作れないのにハード台数のみを気にしているソフトハウスだけではないか。市場には面白いソフトが少ない、そのことに不安を感じないソフトハウスが多いことの方により不安を感じる」（トレジャー社長・前川氏）とのコメントを頂いた。辛辣だが、まさに正論だろう。

だが、DQVIIの発売時期、またその時にPS市場がどうなっているかはわからない、といった声も

業界に広がる波紋

多い。現在DQシリーズの開発は「V」→「VI」間で約3年の期間がかけられており、「VI」→「VII」でも同様の期間はかけられるはずだ。3月13日に都内で開かれた制作記者会見でも、堀井氏から「遅くとも'98年末までには発売したい」との声が聞かれた。だが、SFCからPSへの開発機種の変更や、作品へのこだわりなどから開発が遅れる可能性が否定できないのも事実だろう。しかも、'98年末にPSは発売後5回目の年末商戦を迎える。過去PS、SSが発売されたのがやはりSFC発売後、回目の年末商戦だったことを考えれば（注）、PSの上位互換機や後継機についての動きがあってもおかしくない。

後目に、SFCで発売された「VI」が320万本のヒットを記録したのも記憶に新しいところだ。内容についてはどうか。従来のフィールド型RPGを遊ぶにはSFCで十分なことはSFC版「III」が証明している。新世代機のRPG群は画面が綺麗になった。一方でその枠組みは変わっていない。このRPGの閉塞感を、64DDの「書き込めるDQ」が払拭すると期待した開発者も多かった。こうした「アイスクリーム」に交わってきたり、連同上で「アイスクリーム」が交換できたり、通信で繋がったりといった新しい遊びの可能性も言かんてくる。た、堀井氏への電話取材からは（聞き手参照）、PSでこれまでのDQやRPGの文法を積極的に越えようとする姿勢が強く感じられ、今までは別の意味でDQVIIに大きな期待を寄せることができた。RPGの代名詞であり、抜群の知名度を持つDQシリーズ。その発売を信じてPSを購入している層の気持ちに裏切られないことを望みつつ、今は静かに待ちたい。

堀井雄二氏、「VII」を語る

（DQVIIの開発について）今はまだ、様々なアイデアを練っている段階です。「FFVII」は従来の路線がPSで強まって凄いいゲームになりましたよね。「VII」は今のまでのDQの路線を引き継ぐか、大きく変化させるかで迷っています。実は「マリオ64」のような3Dアドベンチャーの形も考えているんです。元々僕はAVGを作っていたのですが、限界を感じてRPGに転向しました。でも「バイオハザード」や「Dの食卓」など

の場合、あくまで「自分が体験する物語」というインタラクティブ性を重視しており、ムービーを使った見せる演出とは相反するんですよ。それをどうするか。64DDでの開発も、もし状況が許せば今後考えるのではないかと思います。ただ書き込める点ではパソコンゲームは全部そうですよね。一概に書き込めることで、面白い物ができるとはいかないと思います。例えば書き込める特性を生かしてコンストラクションを作ったとしますよね。でも、コンストラクションゲームは自由度が大きすぎて、遊ぶ側に才能が必要になる。だからやっぱり、特性をどう使うかのアイデアが重要だと思っています。

いずれにせよ、遊んだ人に今までのDQらしさを感じてもらえるような作品にはするつもりです。期待して下さい。

（2月28日、電話取材にて）

デジキューブ流通本格始動と既存流通への余波

FFVII発売で本格的なスタートを切ったデジキューブ流通。現状をCVSではどのように見ているのか。ライトユーザーの取り込みは成功しているのだろうか。

CVS各店舗に手応えを感じさせたFFVIIの効果

FFVIIを混乱なく販売したデジキューブ流通。既存店側からすれば、一方的に商品を削られたわけだが、ユーザーにしてみれば近所のCVSで手軽に購入できたわけで、非常に便利になったというのが正直な感想だ。

デジキューブの発表ではFFVIIのCVSでの実売数は2月末時点で約191万枚。単純計算で1店舗あたり120枚強、約80万円を売り上げたことになる。CVSの

平均日商（1日あたりの売り上げ）50万円を軽く上回ったわけで、これでかなりの手応えを感じたという印象が各CVSチェーンの取材を通して感じられた。在庫に関してもFFVII、フシドーフレイトなど予約分に関しては店舗が買い取る形だが、一般ソフトについてはデジキューブへの100%返品が保証されており（注）、CVS各店からの不満も聞こえてこない。一部で業者からの買い付けがあったり、予想に反して余った店舗もあったようだが、チェーン全体として見れば好調だったようだ。



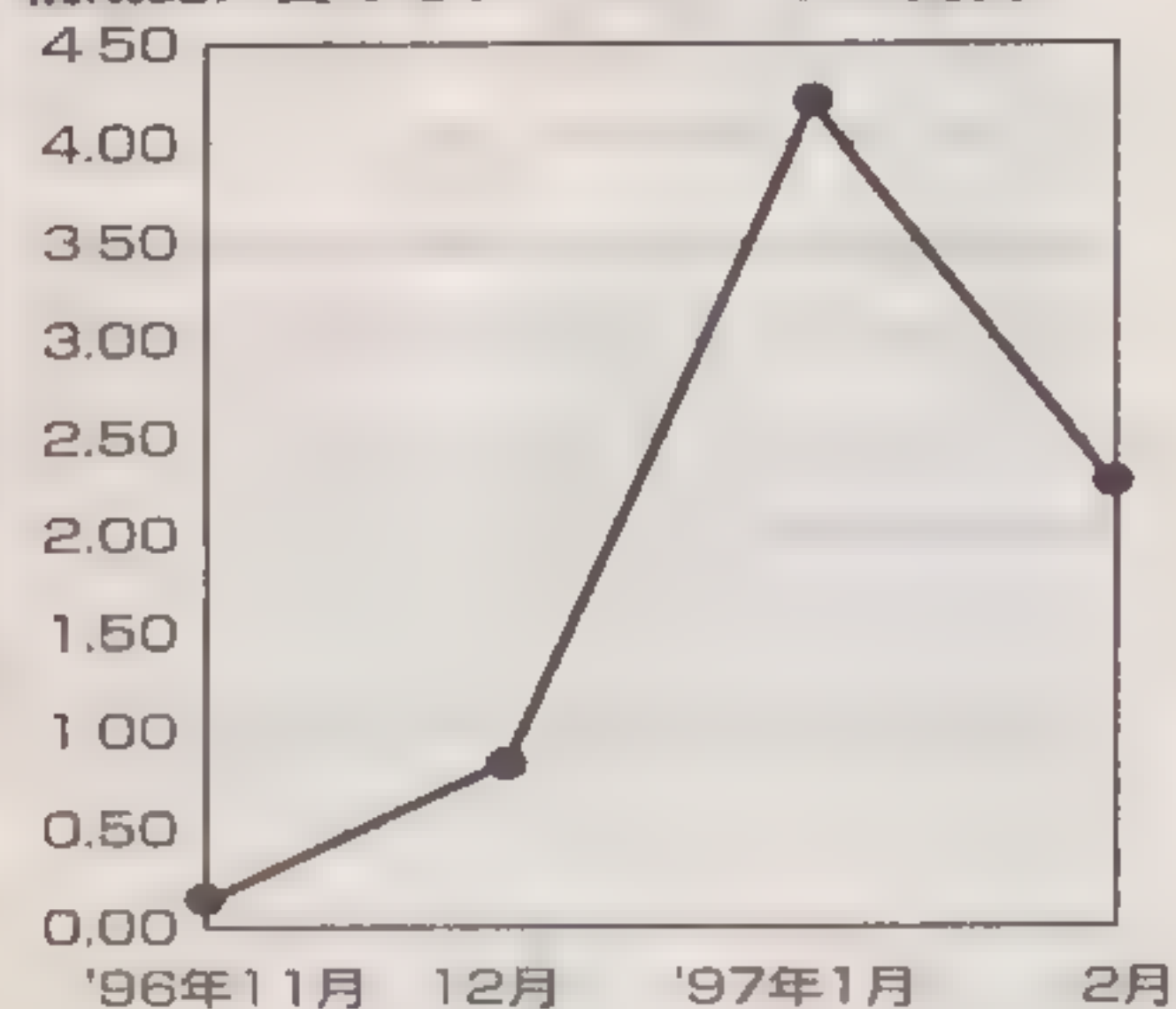
株式会社デジキューブ総務部広報・法務担当
立川泰志氏。

また、先日スクウェアが97年3月期の業績を下方修正したことで、デジキューブも経常損益が28億円の赤字になる見込みだが（日

経新聞2月15日）、スクウェアのフシドーフレイト、サガフロンティアのソフト販売が来期に延びたことが影響した。だが、これで社会的にどうこうということはない」（デジキューブ広報・立川氏）。またCVS側も「ゲーム業界で開発が遅れるケースはよくあり、当社はゲームの売り上げを α として考えているので、特に問題はなし」（サークルレイ商品部・山崎氏）とのことだった。

ただ、FFVIIがCVSで売れたのは、単に既存店での取り扱い数が少なかっただけというのまた

業界に広がる波紋

サークルケイにおける、売り上げ
構成比に占めるゲームソフトの割合

<CVSでの売上構成比>

サンクス 1. 米飯 (13%) / 2. 雑誌・新聞 (10%)
 / 3. 飲料 (8%) / ケーゲーム (2%) これを、2、3年
 後をめぐり5%まで引き上げたいとしている
 サークルケイ 1. 米飯 (21.75%) / 2. 雑誌・新聞
 (11.75%) / 3. 飲料 (10.42%) 以上'97年1月度/
 ケーゲーム: 2月度2.31%

事実である。現状191万人のユーザーがCVSに足を運んだわけだが、FFVII以外のソフトがそれほど伸びたわけではなく、ライトユーザーがゲームを衝動買いするレベルには達していない。前項のコメント通りデジキューブ側もこれを認めており、今後は欠品ロスの解消や店舗間でのソフト移動などの物流の強化と、メーカーとの協力の中でのソフト単価の引き下げをどのように両立させていくかを目標としている。そのためには流通量を増やすしかないわけで、そのためにはPSを始めとしたゲーム機の1層の普及が前提となる。「我々が本来狙う市場はこれ

判断が分かれている
ゲームメーカーの声

からハードを購入する一般層。いわばパック旅行のようなもので、どれを選んでも外れのないソフトをCVSに並べ、パワフェクTVで宣伝することでライトユーザーを引き込み、市場の拡大を目指したい。CVSで何本かソフトを買ってゲームに慣れてもらい、徐々に専門店にも足を向けるようになってもらうのが理想。こうした形で既存流通とも棲み分けができるはず」(デジキューブ広報・立川氏)とのことだった。

これに対してゲームメーカーの見方は様々にわかれている。CVS専用ソフトとして「デジタルダンスミックス安室奈美恵」を発売したセガでは「CVS流通は流通のチャネル拡大と捉えている。CVS専用のソフトを開発するのではなく、あくまでもソフトの内容によって流通を選択する」(広報・竹崎氏)とのことだ。

また「デジキューブ流通は既存流通よりもリピート体制で優れており、不測の事態でもチャンスロスが生まれにくい」(コンパイル社長・仁井谷氏) ケーゲームショップは地方に行くほど少ない。既存流通の穴をCVSが埋める形で機能することを期待したい」(ゲームアーツ社長・宮路氏)といった肯定意見がある一方で、品揃えをもっと増やさなければ売り場としての魅力に欠けるとする懐疑派の声も聞かれた。

既存流通はどう見ているのだろうか。現状では価格や特典、店舗での情報収集などの点で、ユーザーの多くは既存店を利用している。だが、CVSの24時間営業、自宅からの近さ、リピートの即応性や流通の透明感といった長所を挙げる店舗も多い。「セガ流通の場合、金曜日にソフトが発売されたとして、土、日で回転が止まることが多い。一方で小売店にリピート分が届くのは翌週の水、木曜日という例が多く、リピート体制でSCE、デジキューブ流通に水を空けられている。従来の慣習に

縛られていては生き残ることは難しい」(国分興業・坂本氏)。

初心会の解散、セガの代理店制度の導入など、流通が大きく変化したところがある。そこにはSCE、デジキューブ流通の影響が見え隠れする。今後デジキューブはライトユーザーを取り込み市場を広げることができるのか。また既存流通は自らの痛みを伴う改革で健全化を図れるのか。流通全体の大きな動きとして見守っていきたい。

※ ※ ※

一連の変化に揺れるゲーム業界。一年後の市場の姿を予測することすら難しい。だが、それは決められたルールの中でのシェアの奪い合いではなく、各々のルールや価値観のぶつかり合いに他ならない。ケーゲームは日常品か否か。ゲーム流通はどう変わるべきなのか。面白いゲームを生み出すための環境作りとは何か。今後もうこうした問いかけに対して、様々な試行錯誤が続けられていくに違いない。そうした衝突の中でこそゲームは磨かれ、面白くなっていくのではないだろうか。

注: CVS本部からデジキューブに集められたソフトは、ある一定の範囲内は仕入れ先により原価でつぶされ、返品枠以外はデジキューブのリスクとなる。

流通時評

5

97年1月31日
寂しい発売日

「ゲーム買うならコンビニ」、「フジカラーで写そ」、「ゲーム買うならコンビニ」、「フジカラーで写そ」、「ゲーム買う……」ウォー!! 脳がはちきれそうだぜー 各方面からいろいろな意味で注目されていた「FFⅦ」は、年末の激戦で疲れ果て、寝正月を決め込んでいたオイラたちにまるでマインドコントロールの様にCFを流していた。コンビニ流通の本当のスタートとも言えるタイトルだけに、スクウェアやセブニーイレブ

FFⅦ発売が既存店の売場にもたらしたものの

コンビニ流通を支える大作ソフトとして発売された「ファイナルファンタジーⅦ」。しかし既存店側にとつては苦味のある商戦でもありました。ゲームショップの売場からのレポートです。

ンの意気込みは鬼気迫るものがあった。ゲームとしては桁違いのCF量だったプレステの年末年始CFが30億円の費用を掛けたと言われている一方で、FFⅦはどれだけのCFに予算を投入したのか知りたいものである。

しかしながら、FFⅦのセールスは、一応の成功を収めた。一雑誌などで大作としての賑わいがなく、寂しい発売日だったと書かれているに過ぎない。

確かに今までのFFシリーズに比べ、今回のFFⅦほど売ったという実感が湧いてこないソフトも珍しかった。店頭に入がたかるよ

うなこともなく、一部ではコンビニに対抗して早朝から開店するお店もあったようだが、ほとんどのお店では通常通りの営業であり、行列もほばなかったと言つて問題はないだろう（一部行列マニアが無意味に並んでいたが）。

このことをデジキューブでは狙い通りと言ひ、ゲームの買い方が変わったとコメントしているが、はたして本当にゲームの買い方は変わったのか？ そしてそれはユーザーの意思であつたのか？ としてユーザーのためになつたのか？ 今回はFFⅦで起きた様々な駆け引きをふまえ、コンビニ流

通について考えてみたいと思います。

なぜFFⅦは既存店で予約が難しかったのか

さて、FFⅦのCFを見て予約に行った人はたくさんいると思うが、予約できただろうか？ コンビニでは多少あたふたしながらもおばちゃんやロングのにいちやんが受け付けてくれたことだろう。しかし、普通のプレステ取扱店ではどうだったろう。おそらく予約を受けてくれないか、受けても入荷の保証はできないと言われたのではないだろうか。同じ商品であ

りながら、なぜ一方では100%予約を受けつけ、一方では入荷の保証すらできないという違いがあったのだろうか。

元々F FⅦの初回出荷数はコンビニ店と既存取扱店で出荷調整されていた、言い換えればデジキューブ分とS C E分とで出荷本数が初めから分けられていたのだ。その比率は8…2とも7…3とも言われており、正確な本数まではわからないが、両者にずいぶん差があったのは間違いないだろう。仮に200万本出荷したとしても既存取扱店分は40万〜60万本であり、スーパーファミコンでF FⅥ（公称255万本出荷）を売っていた小売店にすれば不当差別と言っても過言ではない。

さらに状況を悪化させたのがS C E内での配分である。好きなだけ発注のできる（その店の保証金の限度額によつてはカットされる場合もある）通常のソフトと異なり、完全配分となった今回では、取扱店の意思など全くなく、各々の営業担当者が与えられた本数を内部資料である店舗の法人シェア

で割り振るだけだった。これではまるで限定版ソフトの扱いである。もちろん割り振る際に日頃のおつきあいの度合いが影響してくることは言うまでもない。とは言つてもビッグタイトルだけにスクウェアとS C Eの本数交渉はギリギリまで行われ、結果として直前で入荷本数が増えたお店も多かっただろう。お店によつて理由は様々なのであえて断定はしないが、発売直前まで入荷本数が確定しなかったことが、既存取扱店の予約受付に影響を与えたと考えてもいいだろう。

コンビニでゲームは売れているのか

さて、結果としてコンビニでのF FⅦの販売は成功したというが、本当にそうなのだろうか？コンビニによつては地区でノルマが設定されており、達成できないお店が既存店に売り込みに行ったり、入荷本数の少なかったお店や、P Sの正規取扱いてない既存店がコンビニに100本単位で予約をしたりと、様々な裏技が横行して

いたという。また、発売後の既存取扱店でのリピートもスムーズに行かず、2カ月たつても配分によつて入荷数が決まる有様である。発売2カ月後にまだ配分で数が決まるソフトなど、P S史上初である（G Bのホケモンはいまだに配分みたいなものであるが）。

一説によれば、既存取扱店ではほぼ完売状態だったのに対しコンビニ店では余っており、コンビニ店の商品消化率を上げるために既存取扱店にあまりF FⅦを出荷しないようにしているなどと、実しやかな噂まで流れる始末。しかし、この後発売される予定の「ブシドブレード」の予約が、2月末現在では5万本と言われている状況では、そうした噂が流れても仕方がないのではないか。

P S正規取扱店の意思の入る余地のない割り振り。日頃のおつきあいが影響する入荷本数。忘れかけていた不透明な世界を思い出す。初心会。掛け高のアップや特価品を生み出し、つい先日に変動的（一方的？）な解散を行った。

あの頃の不透明な流通は、もうTVゲームの世界ではなくなったのかと思つていた。

「ユーザーが望むもの」というスクウェアの思想はデジキューブとコンビニによつて一般層の人々へと普及し、またF FⅦは売れた。しかしながら、その販売状況は決してユーザーの意識を変えたり、コンビニ流通が定着したとはいえないものだった。

ゲームキオスク、セガバンダイによる流通再編、ゲームメーカーの直販志向など揺れ動くゲーム流通。だが、ハードの売り上げだけでなく、こうした流通の整備があつてこそゲームソフトは一般へと浸透していく。その取り組みが成功し、真の王者と口われるまで、次世代機戦争は終わらないはずだ。

プロフィール

I.N.A（アイエヌエー）
1967年生まれ。
今年3月でいよいよ三
十路に突入する某小売店
の辛口の「クソゲー」
バイヤー。「クソゲー」
は不扱いだ。」

ゲームはなぜ面白いのか？

田尻智

電視遊戯考現学講座

8

ゲームにおける
作品性と商品性

テレビゲームには作品性と商品性の二面性が抜きがたく存在します。では、そのバランスとは何なのでしょ

作品性と商品性の
微妙なバランスとは

テレビゲームの売れ行きを決定するのは、ゲームの内容だけとは限りません。市場の動向や景気の良しあしなど、様々な外部の要因が関係してきます。極端に言うと、似た様なゲームが同じタイミングで出ることによって売りが折半されることもあるし、逆に相乗効果が出て売れたりすることもある。

僕もゲーム制作者として、本当はそうした外部の要素も含めて、ゲームを作り売っていききたいわけですが、なかなかうまく込めることができずに、もどかしさを感じることがあります。だから、とり

あえず前向きにとらえて、面白い仕組みのゲームを作るしかないわけで、売れるための最善策を尽くしたと思ったら、あとは世の中に任せるしかない。そこが非常に不思議な点で、ゲームの作品性と商品性の二面性が、成功の可否と深くかかわっているのだと思います。

僕は、マニアックなテレビゲーム少年から転じて、フロのゲーム制作者になりましたが、ひとりのゲームプレイヤーの頃から、制作者が透けて見えてくるようなテレビゲームが好きでした。スヘーシンヘーターに登場するインベーターたちは、一般的にイメージされる異星人の形ではなく、よ



エイリアンのイメージを一新させた「スペースインベーター」(写真はSFC版)。

く見てみると、クラゲやイカなど、むしろ海産物をイメージしたような形をしていました。そのような通常とは独自の世界観で、「インベーター」を提示する制作者のセンスを、特に面白く感じたりし

たのです

どうしてそうしたテレビゲームに惹かれるかというと、世の中に回っている、ほとんどのテレビゲームは、作品よりも商品としての色合いが濃いからだと思います。キャラクターゲームなどはその典型といえるでしょう。たとえば、バンダイが初めて発売したファミコンソフトは、キン肉マンのゲーム化ものだったのですが、色使いも雑だし、内容に関してもキン肉マンが好きな人に遊んでもらおうという気持ちを感じさせなかった。キャラクタービジネスとしての色合いが強すぎるために、制作者の気持ちがあっただけでこ



「粋」を殺しかねない リアリズム至上主義

「ドラゴンクエスト」にしても「スーパーマリオ」にしても、マリーの魅力と吸引力、クリエイターのアイディア、純粋な思いが、どれも同じくらいハイテンションで込められている、それが大きく

5年経って、バンダイ作品も「ドラゴンボール」中期の頃になると、格闘アクションやカードバトルが登場し、キャラクター商品の黒子になりながらも制作者の意思が見え隠れするものが出てくるようになりました。その頃からは、キャラクターものといっても作品性が薄いものばかりではないと感じ始めたのです。

だから、もし「粋なゲーム」というものがあるとすれば、僕は商品と作品の狭間で、ものすごく微妙で絶妙なバランスで成り立っているゲームこそ、僕は「粋」だと思います。ただ売れているだけでなく、長く話題になるようなゲームは、多くがそうなんです。



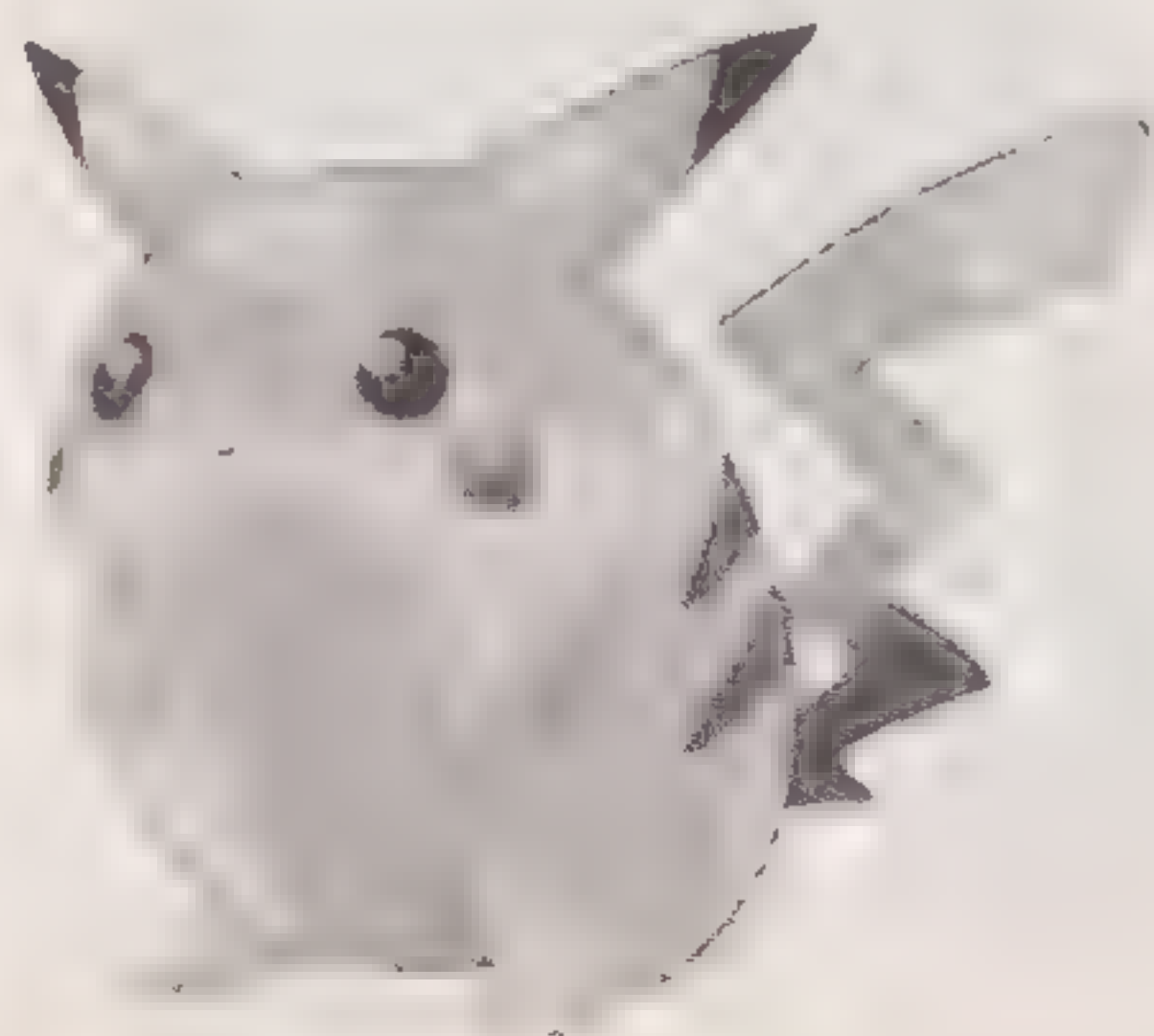
リアルと嘘の微妙なバランスがゲームをより面白くさせていく。

ヒットするチャンスを広げ、確実に生かしているのだと思います。作品を作り上げる制作者のハワは、もうただそれだけの存在で、オリジナリティを発揮します。同じテーマや手法でゲームを作ったとしても、腕を振るうディレクターが代われば、まったく異なる印象のゲームとなります。個人個人の人生体験が異なっているの、作られる面白さが、それらを反映し多様化していくのが、クリエイティブの良いところ。テレビゲームに限らず、音楽、映画など、すべてのエンターテインメントでも、それは同様であると思います。

現実の世界に住む我々が、自分たちの経験を反映させるから、著作物には面白さがあるのだというわけです。

そこで、昨今のゲーム文化におけるリアリズム至上主義が、そうした「粋」や「個性」を殺してしまっている心配があります。ゲーム機が進化して、ポリゴンやCG技術が上がっていくことで、リアリティを高めていくことばかりに、気をとられているような気配です。まあ、ここであえて具体的なタイトルはあげませんが、リアルに価値があるなら、シミュレータが究極のゲームであることになってしまします。しかし、ただ鬼のようにリアルに、ジャンボジェットを操縦しても、それが本当に素晴らしいゲームかどうかは、別のところで判断するわけです。どこかにうまいウソや仕掛けが入っているから面白いのです。たとえば「マリオカート64」は、空間的な設定が非常にリアルに作られている一方で、バナナの皮などが道に落ちていたりして、バナナの皮をひいたカートが滑ってこ

けたりする。もしリアリズムを徹底して追究するなら、たかがバナナの皮一枚でカートがスピンするなんて滑稽であり、あり得ない現象です。ですが、リアルとフィクションを上手く融合させているからこそ、このゲームは面白いわけ、他のゲームを作っている人々は（まあ、僕も含めて）このことを意識し続けたい、ゲーム業界は、意外な落とし穴にはまると思っています。



プロフィール

田尻智 (たじり・さとし)
1965年生まれ。
(株) ゲームフリーク
代表取締役。ゲーム
デザイナー歴16年
代表作「ポケットモ
ンスター」。著書に
「バックランドでつか
まえて」(宝島社)
「新ゲームデザイン」
(エニックス)がある。

ゲームコミック制作の

裏側

巷で溢れるゲームコミック。オフィシャルから同人誌の作品を集めたアンソロジーものまで、その種類もさまざま。このゲームコミックとは一体どんな仕組みで生まれてくるのか。その現場の苦労とは？ オリジナルの作品とは？

ジャンルとして成立しているゲームコミック

最近、書店のコミックス売り場を覗けば、必ずといってよいほどゲームコミックが並べられている。ゲームのストーリーをそのままなぞる正統派タイプ、いわば「外伝」的なアナサーストーリー、キャラクター勝負のアンソロジーなど形態はさまざまだが、すでに

ひとつのジャンルとしてゲームコミックは成立しているのだ。人気ゲームタイトルのユーザーは数十万人からときには100万人を超える。出版する前からここまで「買ってくれそうな層」が見えるコミックというのも珍しいが、実際にこれがかなり売れているらしい。ゲームコミックの作者はあくまでもマンガ家だが、誌面で活躍す

るキャラクターはゲームメーカーとその制作者の産物だ。では、それを生み出した張本人は誰なのか。ディズニーマのキャラクター管理の厳しさは今に始まったことではないが、昨今は日本でも知的所有権等の管理について議論百出の状態。先の『ときめきメモリアル』の目コミック出版差し止め訴訟を例にとるまでもなく、キャラクター使用の現場が、非常に微妙な問

題を抱えていることは想像に難くない。さて、ゲームコミック制作の裏側やいかに！

ゲームコミックは

どうして誕生するのか？

最近、巷であふれるゲームコミック。それらはどのような理由で誕生して来るのか？ 狙いは？

キャラさえ立てればコミックは成功したも同然？

今さら説明するまでもないだろうが、ゲームコミックとはゲームのキャラクター（世界観も含む）を拝借したうえで作られるコミックである

なかにはゲームのなかで展開されるすべての要素をそっくりそのまま生かした純粋なマンガ化作品もあるのだが、昨今の主流はキャラクターと世界観だけを使い、ご本家のゲームとは違った形で独自のストーリーを展開させたもの。『原作者』たるゲーム制作者の手から完全に離れてしまったものも少なくない。程度の差はあるが、

ゲーム自体とそこから派生したゲームコミックは、限りなく近いにある意味似て非なるもの——といえるだろう

「キャラクターや世界観だけ」とはいったか、実はこれかもっとも重要な部分なのだ。いうまでもなくコミックの成否は、キャラクターの設定にかかっている。ストーリーが良くてもキャラに不具合があれば駄作となるが、認知度の高いキャラさえあればストーリーは後からついてくる。乱暴ないい方をすれば、キャラだけでコミックを成立させることも可能である。

その肝心の要素を、すでに定評のあるゲームから持ってくるわ

けたから、ゲームコミックは実際にリスクの少ない「おいしい商売」と考えてもいいのかもしれない

送り手と受け手の双方が喜ぶゲームコミックという仕組み

後に登場してもらう小笠原 ころこコミックの、油編集長も、新連載のマンガでは、キャラクターや作品自体の背景を読者に伝え付けるのに、3号から1号分くらいの手間がかかるのですか、ケ

ームコミックの場合はこの限りではありません」とゲームキャラクターを使うことのメリットを認める。

これだけ書くとコミック出版社の一人勝ちと受け取られてしまうだろうが、実際に「売れる」ということは読者のニーズもあるということである。また、肝心のゲームメーカーにしても、出版社だけを儲けさせているわけではない。いうまでもなくキャラクター等の使用にはロイヤリティが派生する。

ゲームコミックは、出版社、ゲームメーカーそして読者がともに喜ぶ「幸せなシステム」……って本当なのか？

出版社側はざう

考えているのだから？

「すべてを任せ、自由にやって」といえないのがゲームコミック。

週刊プレイボーイ 美闘伝サラ

ゲームの基本設定遵守というのは なかなかツライですね

まず最初に引き合いに出すのは『バーチャファイター』を題材にした『美闘伝サラ』。連載誌は「週刊プレイボーイ」。非マンガ誌というだけでなく、ゲームコミックの主読者層とは若干離れた青年誌という異色中の異色の存在。一般的なゲームコミックとは一線を画す独自性の強い作品である。

「読者の年齢層も高いので、格闘技のリアルさを前面に出しました」と語るのは「プレイボーイ」

編集部佐々木徹氏。彼は企画段階だけでなく、本作の原作も担当している。厳しい著作権管理で知られるAM2研の作品のコミック化である。制作上の規制はなかったのか？

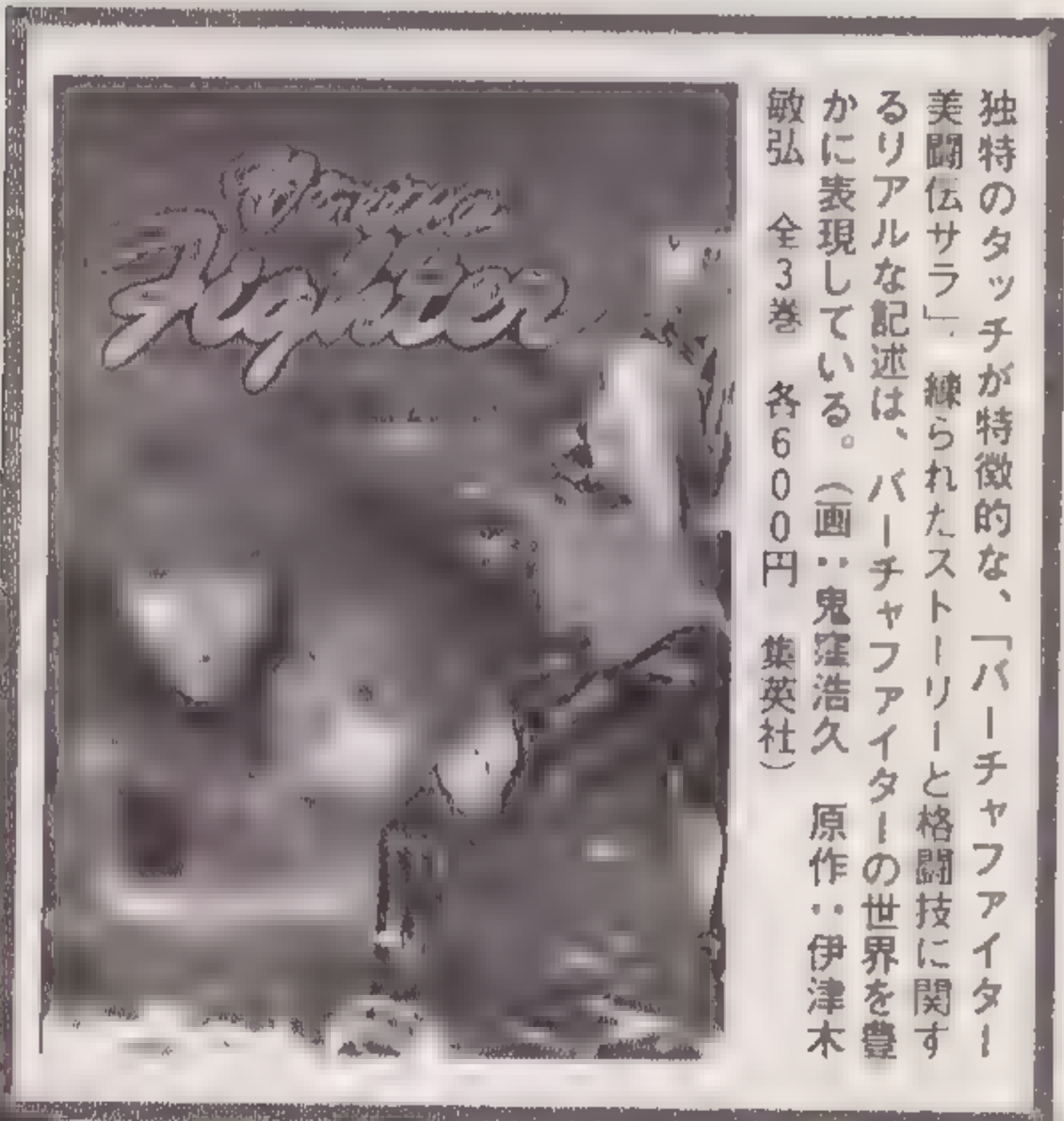
「こういうストーリーはダメ、こんなキャラはダメ」という話はありました。実際、ちよつと難しいなあというところもあったんですが、最高責任者の鈴木裕さんと腹割って話したところOKが出たん

です。ただし、セガさんが作った『バーチャ』の世界観は変えてはいけない。例えばサラとジャッキーの関係。二人はブライアント家という大富豪の兄妹で、洗脳されたサラをジャッキーが救いに行く

という設定です。『美闘伝サラ』の主人公はいうまでもなくサラなんですが、洗脳されたのがジャッキーでサラが助けに行くという逆の設定なら、容易にドラマチックな展開を作れたと思います」

「主人公が洗脳されて自分を持たない」。この難題をクリアするのに15回ほどかかったというが、晴れてサラを正気に戻したら、一気に読者アンケートで上位に食い込んだ。借りてきたキャラクターでも扱い次第で支持率が上下するという好例であろう。ゲームコミックにしては、比較的自由度の高い作業だったらしいが「何でもあり」とまではいかなかったようだ。

「ジャッキーと前田日明を対戦させるフランもありました。前田さんはOKしてたんですね」



独特のタッチが特徴的な、「バーチャファイター 美闘伝サラ」練られたストーリーと格闘技に関するリアルな記述は、バーチャファイターの世界を豊かに表現している。(画・鬼窪浩久 原作・伊津木敏弘 全3巻 各600円 集英社)



コロコロコミック・三浦編集長

「コロコロコミック」スーパーマリオくん他

特に「ゲームコミック」という
線引きはしていないんですよ

マンガ専門誌のなかでゲームコミックの草分け的存在といえるは小学館の『コロコロコミック』であろう。同誌の代表的なゲームコミック『スーパーマリオくん』は15巻まででトータル330万部を達成した。

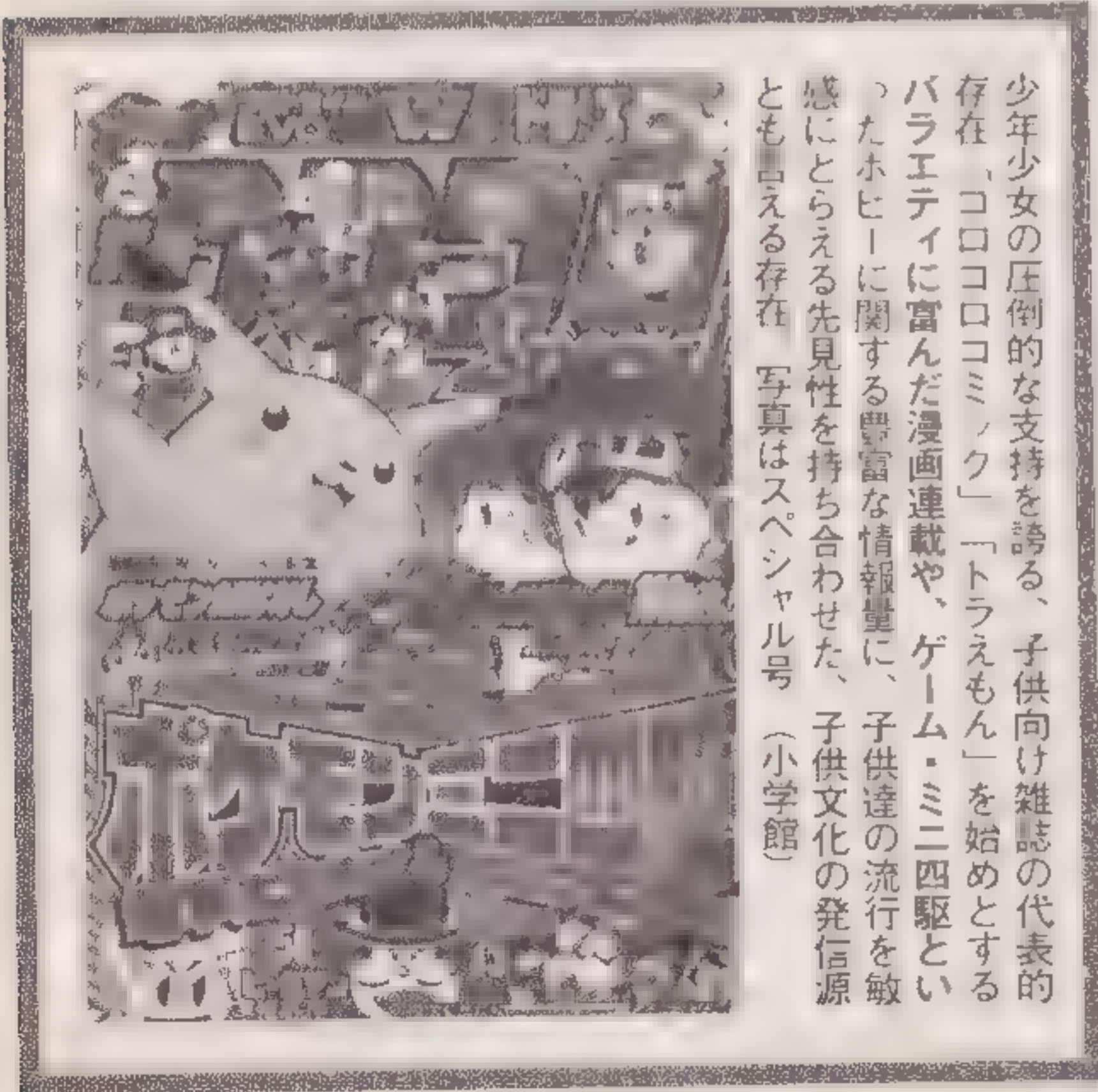
「『ドラえもん』などとは桁が違いますが、オリジナルのマンガと比べても相当売れましたね」と語るのは三浦編集長。

「マリオくんからうけたのは、本来がファミコンのドット絵の世界であるということに関係していると思います。ゲームキャラクターというのはいかにゲーム性を充ててくるかという部分に重点を置いて作られます。ときにはゲーム性重視の姿勢がキャラを限定してしまうこともあります。キャラクターのイメージ的な部分はどうしてもユーザーの側に委ねられているんですね。ただ、ユーザーがイメージの世界を拡大していくには、ゲームだけでは飽き足りない部分がある。そこでマンガが持つ情報量の豊かさや自由度が生かされるんです。ゲーム自体が指示しやすいイメージ世界に、別の角度から旅立っていきける、そういう梯子の役割を果たしていると思うんです。」

「オリジナルコミックとゲームコミックは特別違うものではない」

というのが三浦編集長の持論だ。『雑誌ひとつの力ではキャラクターは育ちません。特にうちの読者である小学生の間には、雑誌やゲームや、その他さまざまなメディアに取り入れられて彼らのなかのキャラが育つわけです。こうしたメディアミックスへの思いは、ゲームメーカーさんでも模索していると思いますが、そのあたりのニーズが合致してゲームコミックが生まれたわけですね」

ゲームメーカーと出版社は持ちつ持たれつの関係。『ゲームコミックを安易だという人もいますが、単純な意味でのプロモーションにもなりませんし、キャラクターの世界を広げるうえでマンガというメディアは有効な手段なんですよ』



少年少女の圧倒的な支持を誇る、子供向け雑誌の代表的存在「コロコロコミック」。「ドラえもん」を始めとするバラエティに富んだ漫画連載や、ゲーム・ミニ四駆といったホビーに関する豊富な情報量に、子供達の流行を敏感にとらえる先見性を持ち合わせた、子供文化の発信源ともいえる存在。写真はスペシャル号（小学館）

メーカーはどいう

とらえていているのか？

キャラクターを送り出す側のゲームメーカー。
なかには厳しい制作チェック機関もあると聞くが……。

株式会社
カプコン

キャラクターの受け取り方は あくまで読み手に任せたい

数あるゲームキャラのなかでも、抜群の認知度とコミックス使用頻度の高さを誇るのが『ストII』。カプコンではキャラクター管理のためにライセンスグループという独立部署を用意している。

「ゲームコミックについていえば、私たちはあくまでイメージを発信する立場であって、読み手ではないわけです。『このキャラのイメージはこうなんだ』と伝えても、読み手、あるいはマンガ家さんや編集の方々が『こういう見方もありますね』といわれるなら、

それはもう譲歩するしかありません。もともと、キャラの性別を変えるとか、善悪を逆にするといった決定的な変更には抵抗がありますよ。二一スがあるといわれても、そこは承服しかねるところですね」と語るのはライセンスグループ・リーダーの佐藤真一氏。ゲームコミックとのかかわりを持って約5年。当初はかなり厳格なキャラ管理をしていたと振り返る。



右：マルチメディア事業部ライセンスグループリーダー
佐藤氏 下：同ライセンスグループ長リーダー 北原氏



最初は「ストII」キャラの目の描き方ひとつでNG出してましたが、最近はネームの段階で打ち合わせをする程度です。メーカー

月刊コミックゲームズ
編集部 氏

「メーカーさんにも
面白いと感じてほしい

「一口にゲームコミックといっても、やはりコミック（漫画）な訳であり、メーカーさんも納得（面白いと思わせる）させてしまえば、そのタイトルの中で、出来ることの枠が広がるというものだ。ただ、こちらの都合だけで、キャラクター（商品）を動かしては、ネームのチェック体制など皆無に等しくなってしまうので、その辺は「キャラクターイメージを損なわない程度」のラインは踏まえているつもりではあるが……。

全てのメーカーさんを総じて言う訳ではないが、チェック体制はあるものの、メーカーさんも読者と同じ「読み手」だと考えますので、こちら（編集部）つねに、納得させる（面白い）作品を提供していきたいと思っています。



人気のゲームコミック
「さくらがんばる！」

ゲームコミック制作の裏側

株式会社
セガ・エンター
プライゼス

と出版社それぞれの経験値が上がってゲームコミックの作り方がわかってきたところなので、最近は一アンソロジーなんかほとんどお任せなんです。キャラが独り歩き

私たちの仕事は「キャラクターを売ること」ではありません

すること自体は悪くないと思うんです。ただ下手するとゲームに悪影響があるということについては絶えず自覚する必要があります。実際にゲームコミックの影響で売

り上げの数字が変わるかといえばそれは調べようがないのですが、少なくともそう思っていないと何のために干渉させてもらっているのかわからなくなりますからね」

なりますね」

『ファイターズメガミックス』のアンソロジーでは「一部のキャラクターに偏らないようにしてほしい」と提案した。「32人のキャラが使えるというのが持ち味だから」と笠原氏はいう。

「キャラクターがほとんど世間に認知されていくという意味でもゲームコミックの果たす役割は大きいし、コミックによって新しい提案も発生すると思います。ただ、チームに私たちの意図と違うイメージを植えつけてしまった場合は困るんです。作られた悪い印象がゲーム自体の悪影響を及ぼすという点からいっても限りを設けなければ

「ハーチャ」シリーズはゲームコミック分野のなかでも屈指の『おいしい素材』。そのキャラクターを管理しているセガAM2研ハブリシテイセクションの笠原淳氏は次のように語る。

例えば主人公の晶の場合ならプロフィールは設定していても、普段という生活を送っているのかまでは決めていません。イメージはユーザーに依存しているわけですが、100人のユーザーがいれば100通りの晶がいる。それだけにゲームコミックがイメージを固定して先入観をもたれるのは困ります。実際に出版社の方から出るときにはキャラを使っている

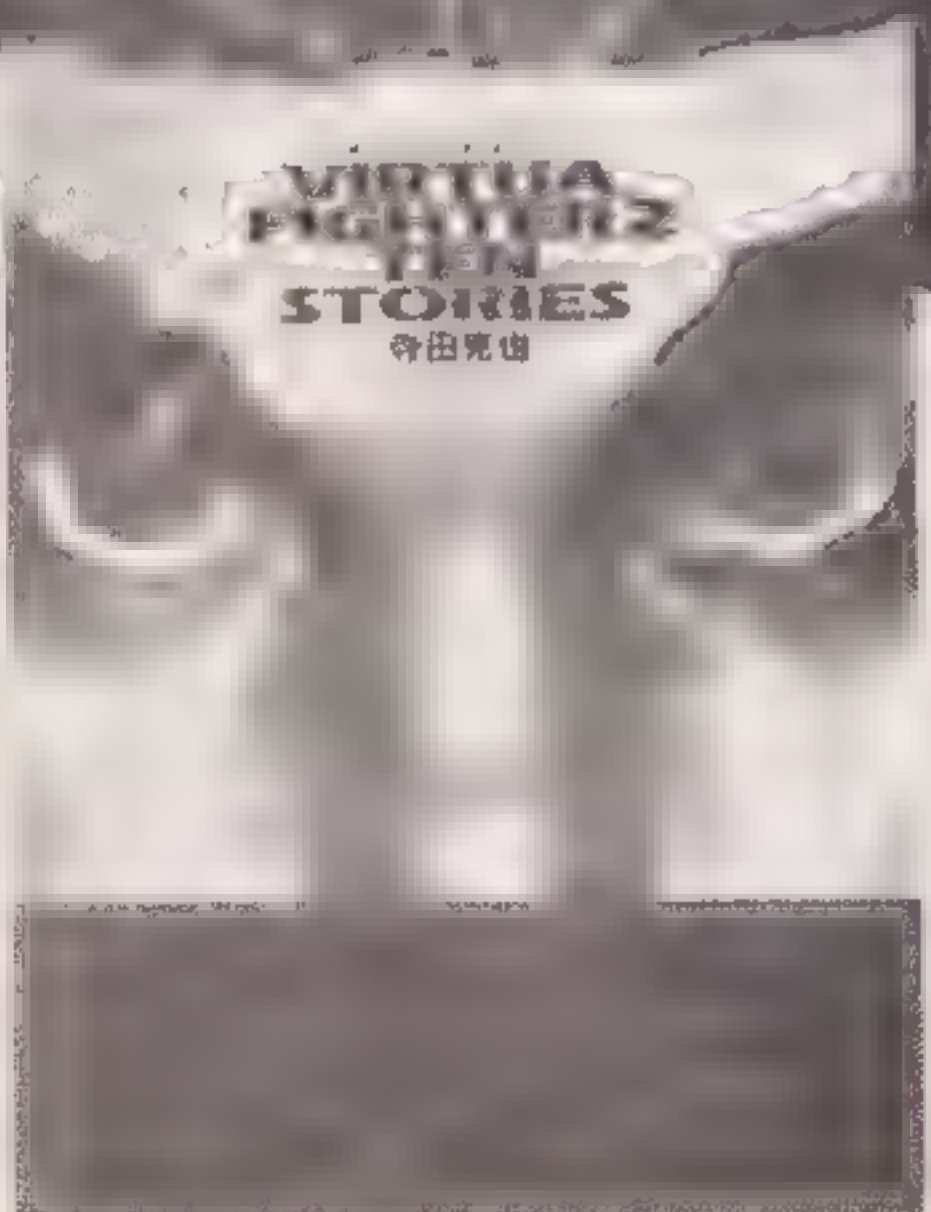


第二AM研開発部ハブリシテイセクション 笠原氏

寺田克也氏直筆サイン入りCGアートコミック

「バーチャファイター2TEN STORIES」を3名にプレゼント!

月刊コミックビーム(アスキー刊)に大人気連載された寺田克也氏による「バーチャファイター2TEN STORIES」がアスペクトから発売された。内容はバーチャ2の登場キャラ10人の様々な戦いの物語が叙情的に語られるといったもの。寺田氏は本誌「ダブルリングアウト」でもお馴染みだが、その画力には定評があり、マックを使用した画法は独自の世界を展開、他の追従を許さない。本誌もそんな寺田氏の個性が十二分に発揮されたもので、コミックは全て下絵から仕上げまでマッキントッシュで描かれている。これはすでにコミックの領域を越えたアートである。今回はこの本を寺田氏直筆サイン入りで抽選3名にプレゼント! 希望者は官製はがきに連絡先、寺田氏に励ましのメッセージを書いて編集部まで。お待ちしております。



「バーチャファイター2TEN STORIES」 寺田克也著
1,800円(税別) アスペクト発売

の主張

最近のゲーム業界には「あたたかさ」が感じられない様な気がします。

(新潟県 のをす)

独自の表現を行う、 もう一つのゲームコミック

ゲーム同人誌という ジャンル

出版社が世に送り出すゲームコミックは、企業間の様々な契約を経て生み出される。そのため、どうしても様々な制約が生じ、ある意味自由に描けない部分もある。

しかし、そのような制約にとらわれず、自由な表現を行っているゲームコミックも存在する。同好の上による、同人誌という作品がそうだ。一般にはその世界は広く知られてはおらず、キャラクターの著作権問題、エロ・グロ表現といった側面も取りざたされている。その現状をレポートする。

現在、主に東京では定期的にゲームオンリーイベントと称される同人ゲームコミックの即売会が催されている。多くはイベント会社を中心となっており、本の販売希望者は長机半分のスペースを1日

四千円ほどで借り受ける。各机では無料〜三千円程のものまで様々な同人誌が売られるが、中心となる価格帯は五百円前後だ。最近ではKOFやサイキックフォース、ときメモ、アンジェリークなどのものが目立つが、バイオハザードや体感ゲームのものなどもあり、題材となる作品は非常に多彩だ。男性キャラクター同上などの特殊な性描写のある作品は、多くの場合購入前に客にそれと分かるよう配慮がなされている。

最近の動向として、元は「芸能系」と呼ばれる音楽アーティストなどのファンだった人々が同人誌を描くケースが多く見られ、特にラスプロなどキャラクターを前面に押し出したゲームにその傾向がある。イベント会場では一般の人々に交じって、著名なゲーマーやゲーム業界人の売買も見られる。

同人誌を描く人々は、どんな気

持ちでこれらの世界を描いているのか。あるサークルに話を聞いた。

「ゲーム同人誌を描く人々は、純粋に自分がこのゲームを、キャラクターを好きなんだって事を表現したくて描いている人が多いように思います。だから他の人の作品を見て、作者が本気でそのゲームやキャラクターを好きなんだって感じられるコミックには、下手でも好感が持てるんです。プロの描くゲームコミックは絵が綺麗でも、作者がそのゲームを好きじゃないんだと感じる物もあり、設定をなぞっているだけの物もあるの。でそんなに期待はしてないし、そうなるのがイヤで出版社から声が掛かって断った人もいます。」

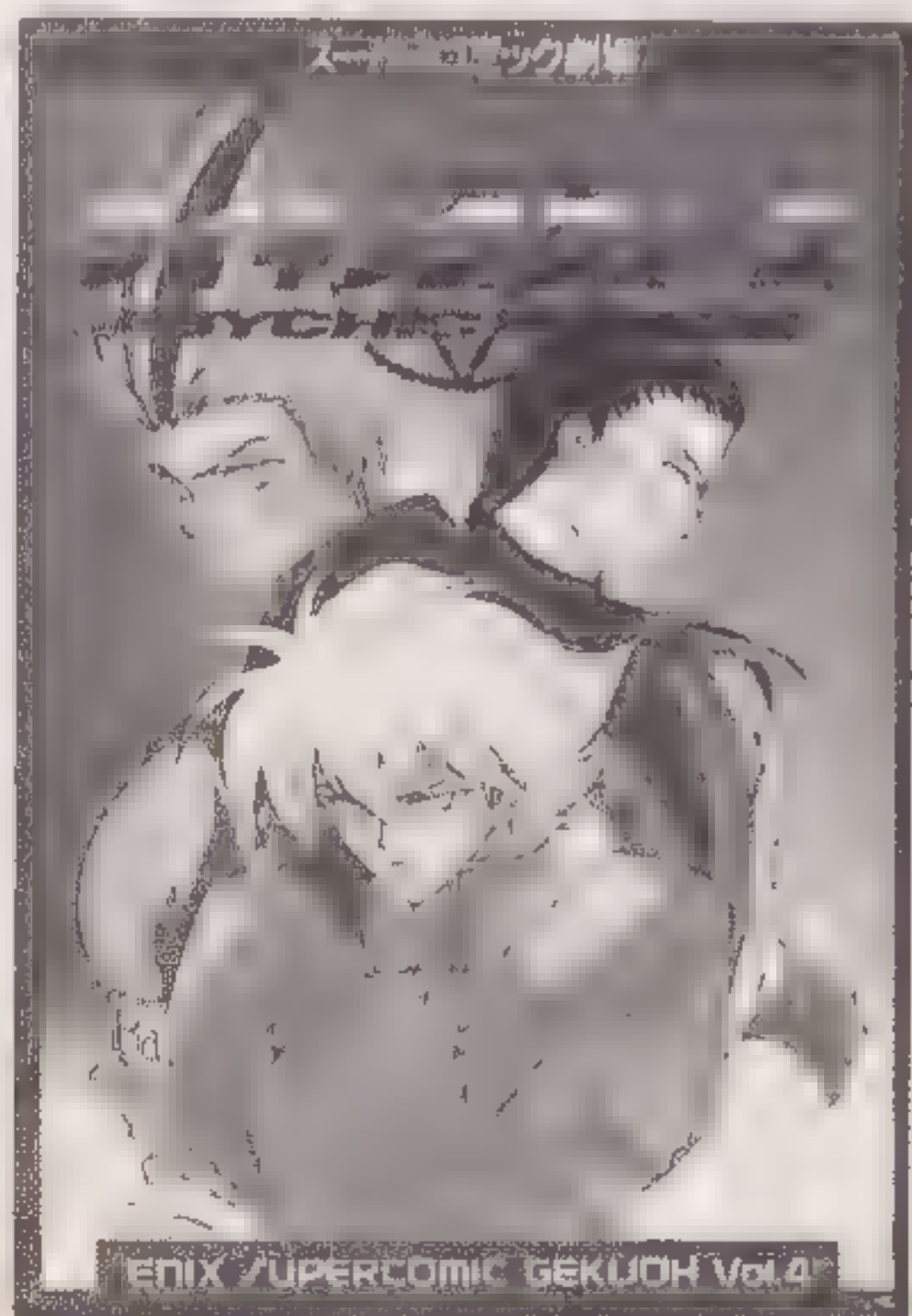
ゲームイベントの度に精力的にゲーム同人誌を発表し、このサークルを主宰する彼女。「私たちは同人誌だからこそ、言いたい事をいい、描きたい事を描きます。けれど読み手の事も考えて、キャラクターは誰か見ても分かるようにしようとするし、読み手に楽しんでもらえるような同人誌を描

くように努力しています」

フロとはまた違った土俵で、自分たちの愛情を描き続ける人々。これもまたゲームに対する一つの表現であることには変わりない。最後にそのサークルの人々は、こう付け加えた。

「メーカーさんに、同人受けを狙った様な設定やキャラをわざわざ出してもらおうような事は望んでない。それより基本のゲームの部分をきちんと作って欲しい。ゲーム同人誌を描いている人は、私たちも含めてゲームで初めて同人誌を描くようになった人も多いため、つまらないゲームが増えたらゲームもゲーム同人誌もやめる」

(編集部)



写真の物はプロの作家が参加している、クオリティの高いアンソロジー形式のコミック。

ゲームコミック制作、 そのモラル

ゲームキャラクターの版權にかかわるトラブル対策において、ひとつの転機となったのが、昨年夏に起こった『ときめきメモリアル』の無認可Hコミックに対するコナミの抗議行動であろう。この事情に詳しいフリー編集者は語る。

「小さな出版社では似たようなパロディものは出されていたんですが、大っぴらに騒がれたケースはこれが初めてですね。問題の出版社がそこそこ名のある会社だったため、コナミとしては出版業界全体に釘を刺す意味もこめて訴えたのでしょう。未だに虎視眈々とHコミック化を狙っている出版社もありますが、以来沈静化しているようです。ゲームメーカー側を代表したコナミの動きが充分すぎるほど牽制になりましたね」

件のコミックが特別問題視されたのは「ときメモ」キャラクターをそっくりそのまま使ったという部分も大きいですが、件の出版社ではそのリスクも重々承知していたらしい。

この騒動に限らずゲームメーカー側はしばしば「このようなコミックはイメージを著しく損ない、営業活動にも悪影響を及ぼす」というコメントを出す、実のところ、これは対外的なエクスキューズなのかもしれない。実際にゲームキャラHコミックはかなり売れているらしいが、それによってもたらされる実害の報告はほとんどない。ホンネの部分は「うちのキャラに何をする！」というプライドの問題。それだけに出版社側にも相応の「仁義」が必要なのではあるまいか。

読者喜ぶ、メーカー喜ぶ、 出版社喜ぶ……さて残るは？

キャラクターは売り物なのか？

結果論でいえば、キャラクターの使用権は明確なビジネスであり、メーカーに利益をもたらすわけだから、たしかに売り物。しかしソフトメーカー側は「それ自体で儲けてやろう」とは考えていない。ゲームコミックへのキャラクター放出は、あくまでもプロモーションの環に過ぎない。

方の出版社は、キャラを使えば売れるからゲームコミックを出版するのか？ こちらも答はN

（） さてもう一人の主人公、実際の制作にたずさわるマンガ家はゲームコミックの現状をどのようにとらえているのだろうか。コロコロコミックの三浦編集長は、

ゲーム制作者もマンガ家も共にクリエイター マンガ家の受け取り方がメーカーの意に反するとき、どうやって昇華させるかが問題」という。カプコンの佐藤氏は、「版權元の規制のなかでマンガ家さんに描かせるというのは、実際のところどうなのか」と疑問を提示する。

ゲームコミックもひとつの表現物に違いない。制作者たるマンガ家のホジソンが明確に決まるとはいつのことか。関係者は模索しているところなのかもしれない（構成・編集部／文責・田中 裕）

プロフィール

田中 裕

（たなか・ゆう）

1965年生まれ。フリーライター。実は「ゲーム批評」の名物編集者小野サンと同じ高校を出ていたことが判明。編集部に入社して、約1年以上も気づかなかったとは……。最近『CIVIZARD』という比較的地味なシミュレーションにハマってます。

ますます
話題

隔月刊

パソコン批評

Vol.8 MARCH 発売中

A5判 132ページ 本体定価880円(税別)

第1
特集

Windows95がなくなる日

ウィンドウズ95が発売されて1年。ようよう周辺環境も整いつつある。そこに乱入するウィンドウズNTは、どうも企業需要だけでなく家庭需要をも視野に入れたOSを目指す。果たして真意は？ ウィンドウズ95に未来はないのか！

マイクロソフトのOS戦略を検証する／第3のWindows「Windows CE」とは何か／
マイクロソフトインタビュー／ウィンドウズ95とウィンドウズNT Workstation 4.0
どちらを選択すればよいのか ほか

第2
特集

オープン仕様が意図する マックの未来

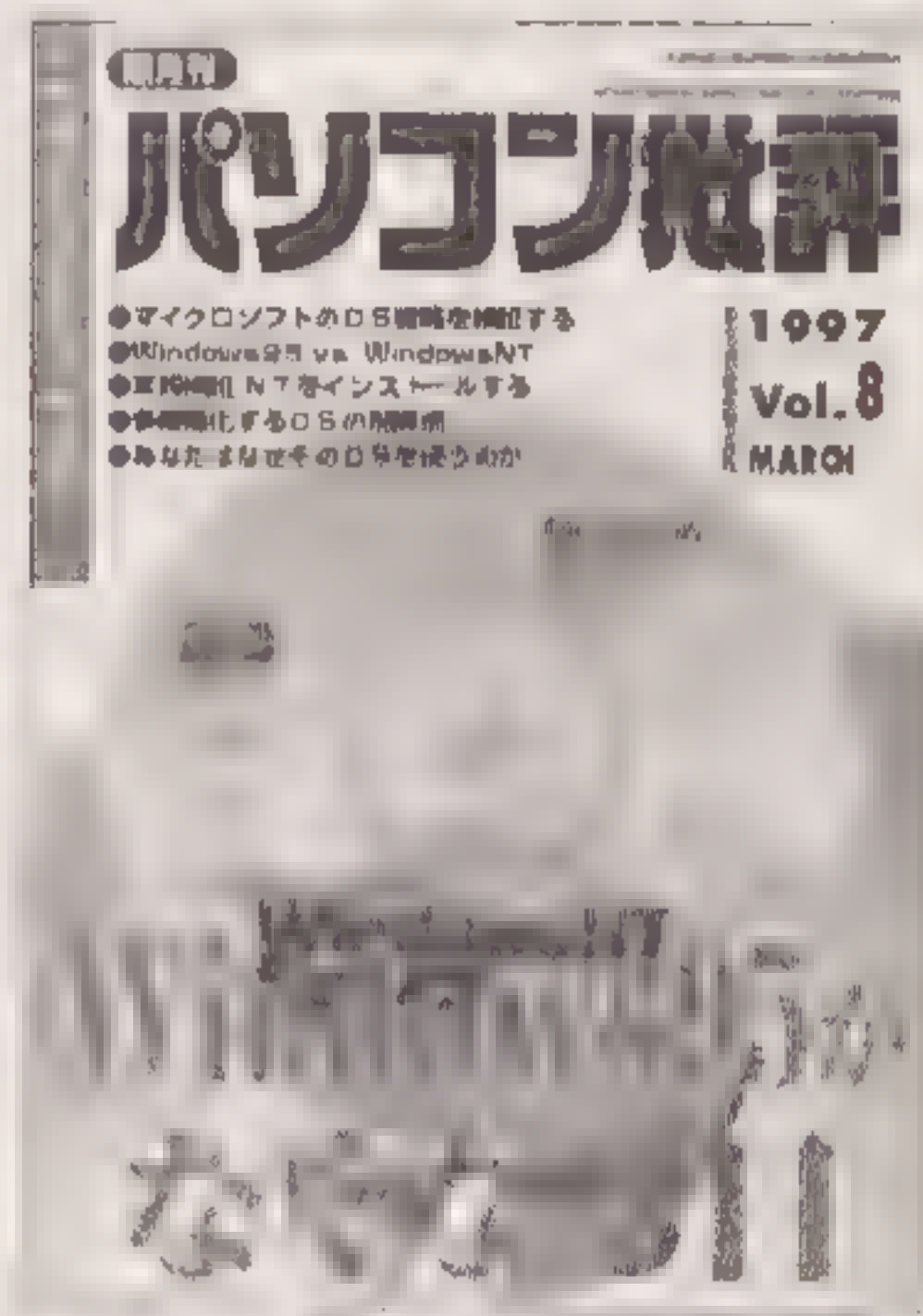
とうとう発売されるフォトショップ4.0やモトローラ社製マック互換機とにわかに動きが慌ただしくなっている。ユーザーに支えられるマックは何処へゆくのか？

企業としてのアップルグループの現状／外国人ジャーナリストが見るマックの将来／
ユーザーから見たマッキントッシュの魅力と要望／
オープンドックのもたらす可能性と消えゆくコブランド ほか

緊急テーマ

一太郎8 早すぎるバージョン アップが提示する真意と問題点

ソフト&ハード批評、連載陣も絶好調!!



編集局

マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGEビル

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区湊 配属：(株)マイクロデザイン出版局

■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発

■募集形態：アルバイト(時給800円～1600円) 契約社員(月給15万円～30万円)／一般社員(当社規定による)

■勤務時間：9:30～18:00(出勤日数・時間は応相談)

■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで

■提出書類：1 履歴書(顔写真付き) 2 職務経歴書(書式自由) 3 志望動機(400字詰め原稿用紙3枚程度)

■締切：平成9年5月末までに下記住所まで郵送(早期到着分から優先)

■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味

■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします 応募先：〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGEビル

(株)マイクロデザイン出版局 「ゲーム批評」スタッフ募集係 (担当・斎藤)

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

ゲーセン事情

TABLOID

平成9年4月発行 第9号

編集発行人 古庄浩二

発行所 マイクロデザイン出版局

今回は趣向を大きく変えてみたいと思う！

読者支持率上昇（個人的感想）

記念！！

読者とゲーセン大特集！

今回はゲーセン事情に送られてきた数々のお使いの中から選りすぐりのもの紹介していこう

最初は東京都の町田勝彦さんのお使いから

任天堂の真つ赤なV.S.筐体がゲーセンにあった頃の話です。その筐体には「ベースボール」とか「アイスクライマー」なんかがいっぱいは入っていました。ところがある日、ふと見た任天堂筐体にはなんとも奇怪なゲームが。それは間

違いなく「ドラゴンクエスト」でした。100円で15分だか30分遊べ、ちゃんとパスワードも入れられるようになっていました。話の種にと遊んでみましたがやっぱりつまらない。確かスライムを5匹ほど倒し、ドラキーに倒され「しんでしまうとはなさない」と言われている時にゲームオーバーになったと思います。筐体の横にメモ用紙が置いてあったのは、パスワードをメモするためのものでは、うが、そんな事をしている人は一人としていなかったことだけははっきりと覚えています

（東京都 町田勝彦）

いやー、法律的にもかなり問題のありそうな事件でしたね

それでは次に。

僕は色々と謝りたい。最初の出来事は小学生の頃。近くのパチンコ屋にインベーターがあっただけですが、そのインベーター、電源スイッチをいじっているとクレジットが増えたんです。それで僕や友達毎日そこにいつてインベーターを遊びまわりました。スイマセン。犯罪です。実際中学生がそこで補導されました。たまにこぼれ玉をジュースに代えたりもしました。ごめんなさい。

次の出来事は高校生の頃でした

学校からの帰り道に広さ八畳ほどの本場に狭いゲーセンがあり、どうみてもその筋の方とは思えない人が店番をしていました。そんなスリル溢れる店で、おまけに10円で1プレイという破格の料金だったというのに、僕は10円玉ではなく針金でお金を払ってしまいました。「ボスコニアン」や「タイムパイロット」という、当時としても古い部類に入るゲームではありましたが、本当にたくさん遊ばせていただきました。すいません。これも犯罪です。ゲームせずにイ

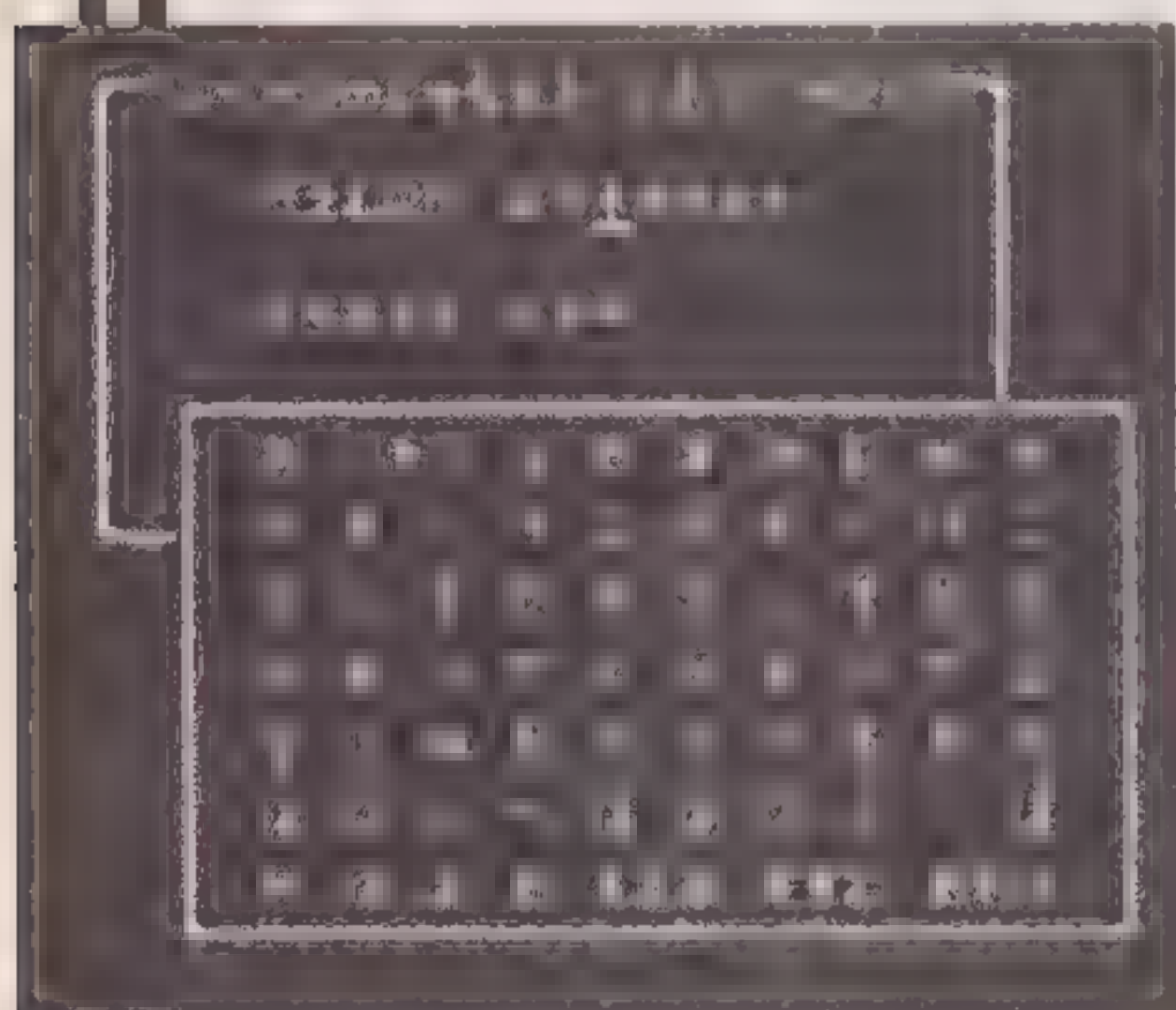
スに座っていただけで「出入り禁止」を言い渡された他校の生徒の横で、僕たちは針金でクレジット入れまくってました。この時ばかりは心が痛みました。本当にごめんなさい。パチンコ屋もゲーセンもそのうちつぶれてしまいました。さすがにそれは僕たちのせいではないと思うのですが、とにかく申し訳ありませんでした。

（東京都 鳥山忠士）

いやー、高校生らしい爽やかな思い出ですね。それではさよーならー

松井…古庄さん、手紙なんか一通も来てないじゃないですか。どっちの体験も自分のなんじゃないんですか？

……さよーならー



100円払って、長いパスワードを入れるってのもねえ…

クリエイターの原体験

第三回

カプコン開発本部第2・3・6グループ長

チーフディレクター 安田 朗氏



カプコンに入社する 前の色々な出来事

編集部（以下編）…安田さんは北海道出身とお聞きしたんですが、安田氏（以下安）…そうです。北海道の釧路です。すごく自然とかきれいでいいですよ。最高ですわ（笑）。
編…何歳くらいまでそちらの方に



カプコンにはパジャマで

面接に行きました

今回の「クリエイターの原体験」は、魅力あふれるキャラクターを次々と生み出すカプコンの

デザインチーム長、安田氏にご登場いただいた。

彼のずば抜けたセンスはどのように生まれたのか？

いらしたんですか！
安…18歳、高校卒業までですね小2の時に絵が好きになって、高校で美術部にいた時さらに自信がつきました。その内、「自分は天才かな」と思ったりもして（笑）。
編…絵が描きこんで上手かったんですね。
安…いや、今思い起こすと、全然うまくなかったような気がしま

す。僕の母親が、よくね、「朗は絵の天才だ天才だ」って言うから、そうかな、と思うようになったただけで（笑）。自惚れてただけですね。僕の母親って、自分も天才だと言うんですよ。「こんなにすごい茶碗蒸し、誰も作れない。天才だ」とか言って、僕は茶碗蒸し食べれないから母親が天才かどうか分からないんですけど（笑）。
編…今でも絵を描いている時間が一番好きですか

安…女の子とHしているときが一番（笑）。
編…（笑） その次にお好きなのは？
安…ぼーっとしたりするのが好きですね。発明期間というか、ぼーっとしていると良いこと考えつくんですよ。プリンをストローで食べてみようとか（笑）。
編…それ、実行されましたか？
安…やってみましたよ。吸うとだんだん中がぐーっとくびれて面白

かったです。いや、こんな話している場合じゃないですね。

編…では、高校を卒業されてからはどのような？

安…北海道では、僕が行きたかったような美術系の就職先が少なかったんですよ。こうなったら東京に行くしかない、絵の他にやり柄がないものだから、東京へ行かないことには人生やってけないと思いました。そこで、とりあえず東京デザイナー学院に入ったと。新聞奨学生をやりながらね。うち、あまりお金なかったですから。編…では新聞配達をされていたんですか。

安…そうです。足立区で新聞配達して、それで学費を出してもらって。

編…新聞配達は大変ですよ。

安…とにかく眠かったです。たいてい4時くらいから仕事が始まるんですけど、起きないと店長に蹴飛ばされるんですよ。だから昼間とかすごく眠くて、眠いから学校行かないで寝てました（笑）。しんどくて、やってられるか、とか言って（笑）。起きるのはつら

いけど、新聞配達自体は楽しいんです。でもやっぱりイライラすることがあって、ある時、階段を上っていたら、朝からガンガンうるさいと言われ、ついカツとして喧嘩になっちゃって、血みどろで帰ってきたってこともありました。僕の先輩なんか、集金を払わない人に洗剤ぶちまけたり、逆に日本刀持って追っかけられたりしてましたよ（笑）。

編…凄まじいですね

安…それで、学校は1年で辞めたんですけど、新聞奨学生は契約で2年やるから、残りの1年間をぶらぶらしながら新聞配達してました。で、新聞屋さん辞めてから、アニメーターをちよつとやったんです。自分の心の底にはやはりオタク的な嗜好が潜在的にあって、自分に正直に生きようということ、でアニメーターになったというのか。

編…アニメーター時代はどうでしたか？

安…それがですね、当時へっぽこなことに彼女と一緒に足立区に住んで、アニメ会社は高円寺にあ

るんですよ。そのおかげで通勤費用が給料よりも高かったという（笑）。それで、奨学生でもらったお金がだんだんなくなっていくって、結局数カ月でアニメーターは辞めました

編…アニメーターの仕事自体は？

安…すごい好きだったんです。流れ作業の歯車的な作業にあんな快感があるとは思わなかった。とにかく面白かった。「Zガンダム」のエマシーンとか描いてたんですよ。

編…一番好きなアニメなどは何ですか？

安…そうですね、アニメならばなんでも好きでアニメのレーザーディスクを集めてたりするんですけど、一番は月並みだけどやっぱり「ガンダム」ですか。

編…ではセガさんが出された「バーチャロン」とか好きですか？

安…バーチャロンは大好きですよ。相当やりました。

編…セガバンダイになったから、「ガンダムバーチャロン」が出たらしいですね

安…そうですね。ちよつと複雑な気持ちだな（笑）。

編…またアニメを描いてみたい、とか思われませんか？

安…それは老後の楽しみとして取ってあります。うちのBENGUSと作る約束してるから。



溢れる才能 カプコン入社後

編…ゲームに興味をもたれたの



おもちゃがたくさん並んだ安田氏の仕事場



安田氏の机。ここからあの素晴らしいイラストが生まれる。

は？

安：新聞配達をしていた頃、ちょうどパソコンの黎明期で、PC-8001MKIIやパソコンピア7が出たりして、僕もパソコン買ったんですよ。同じ頃、マイコンベージックマガジンの本に、「ゼビウス」のソルバルウのドット絵が載っているのを見て、「ドット絵でこんなにきれいにできるのか」とか思った。それがドット原体験というかドットやりたいな、と思った最初です。そうしたパソコンをいじっていた経験があったから、カプコンに入社できたというか。

編：そうなんですか。

安：カプコンに入る前、ぜんぜん仕事してなくて、すごく痩せていたんですよ。お金もなくて、カプコンの面接に彼女のパジャマを着ていっちゃったんですよ。

編：パジャマで面接に行つて、それで合格したんですか？

安：まあ、そうですね。岡本（吉起氏・カプコン取締役開発本部長）が気に入ってくれたみたいですよ。なんだか

編：凄いですね……カプコンに入られて、どのようなお仕事を？

安：会社に入った直後は「おまえはスクロール担当」って岡本に言われて、「サイドアームズ」のスクロール（背景）を初めてやりました。そうこうしている間に、絵とか企画とか、なんでもかんでも全部一人でやりたいな、と思うようになって（笑）。で、結局いろんな事をやらせてもらいました。プレイヤーキャラとかを作るオブジェクトという仕事があった。それが楽しそうだから勝手にやらせてもらったり、デモが作りたいって勝手に企画書を書いて、

直接岡本に出して、僕の考えたデモを入れてもらったり。ポスターも許可なく描いて、後から許可が下りたなんてことも。もう越権行為やりまくりました。ついには、企画マンやりたいやりたいって騒ぐようになって（笑）。

編：それで、企画も立てられたんですか？

安：そうです。「ロストワールド」とか「ファイナルファイト」などに参加しました。でも、ゲームのことはやっぱり音痴なんで、敵を考えて、ゲームのコンセプトを考えて、その売りを考えて、パターン数を書き出して、という作業をやったんですが。でもそうやって敵を考えたりと、また今度は絵が描きなくなるんですよ。

編：一人で凄いい仕事量をこなしていたんですね

安：まあ、当時の技術は今に比べればレベルが低かったですから。最近ではポリゴンが出てきたんで、細かい設定をしなくちゃいけないんで、自分のレベルを上げてる最中です。

編：現在安田さんは、チーフとし

てチームをまとめる立場だそうですが、やはり苦労などおありになるのでは？

安：そうですね。「ストII」がヒットしてた頃って、新人の数の方が多くなり始めたんですよ。そうしたら、指導しないことには将来が心配じゃないですか。だから、指導モードに切り替えて、こいつら全員ものにしてやるとか思っちゃらせたのが「ヴァンパイア」でして。普通だったら、ちゃんと上司と話し合っただけでゲーム作りのための環境整備をしてあげないといけないんだけど、それをしなかった。本当に可哀想なことしたなと。

編：「ヴァンパイア」でカプコンゲームのグラフィックがガラリと変わりましたね。

安：あれは一つの挑戦でもありました。以前からドットを汚く打つよりも線画の方がきれいなんじゃないと言われましたけど、「ヴァンパイア」ではみんなと相談してベタ絵で行くことにして。そうすると、きちんとデザインされてないとまるで見れないものになってしまう。足なら足で明確な意思を



安田朗 (やすだ・あきら)

またの名をAKIMAN。株式会社カプコン開発本部第2・3・6グループ長、クラフィック全般を統括。「ストリートファイターII」シリーズを始めカプコンキャラクターのほとんどを設定したデザイナー。キャラクターのドット打ち、モーション付けなども手がける。最新作は「ストリートファイターIII」「ヴァンパイア セイヴァー」。

ね 安.. いや、なんとなくかわっているだけです。うちのメンバーが有能だから、それに乗っかっていてという。まだまだ田舎には帰れませんがね。「日本一になって帰ってくる」とか偉そう

持って描かないと、足に見えなくなるんです。適当に色を塗ればいい、ということが出来なくなっただから、作画スタッフにはかなり負担をかけましたね。
編.. でもヒットして報われましたよね
安.. 最初のはあまり評判が良くなかったですけど。まあ、「ハンター」で認められましたし。
編.. 新作の「ヴァンパイア セイヴァー」は面白そうですね。キャラの中ではバレッタが特に面白

僕がアクションを描きました。でも、あんまり言い過ぎると怖いので言いませんが。
編.. 「ストIII」にもタッチされたんですね。
安.. キャラ設定の基本みたいなものは一応やりました。あと、リュウのフットワークと歩きの部分。リュウのフットワーク、カッコいいでしょ (笑)。
編.. 安田さんは多くのヒット作を手がけられた実績がありますよ



ドッターであることに誇りを持っています

なこと言っていましたから。
編.. これだけ実績があれば大手を振って帰れると思いますが
安.. 以前はお金がなくて帰れなかったですが、今は一年に一度帰ってます (笑)。とにかく、周りに優秀なスタッフがいっぱいいるから、すごく安心なんです。僕がへっぽこだから、いつも周りが助けてくれる。うちはみんな優秀なんです、マジな話。

編.. チーフという立場でもイラストを描かれているわけですね

安.. そうですね。イラストというよりは、ドッターですかね。僕、基本はドッターなんです。イラストレイターよりドッターの方が価値が低そうだけれど誇りを持てます。イラストレーターは注目されなくてもドッターはあまり注目されないんですよ。それが残念と言えば残念ですね。僕、イラストよりも実際にゲームとして動く絵が大事だと思っているから。ドット描いてなくても、ドッターでありたいと思います。

編.. ありがとうございます

(聞き手・構成/斎藤)



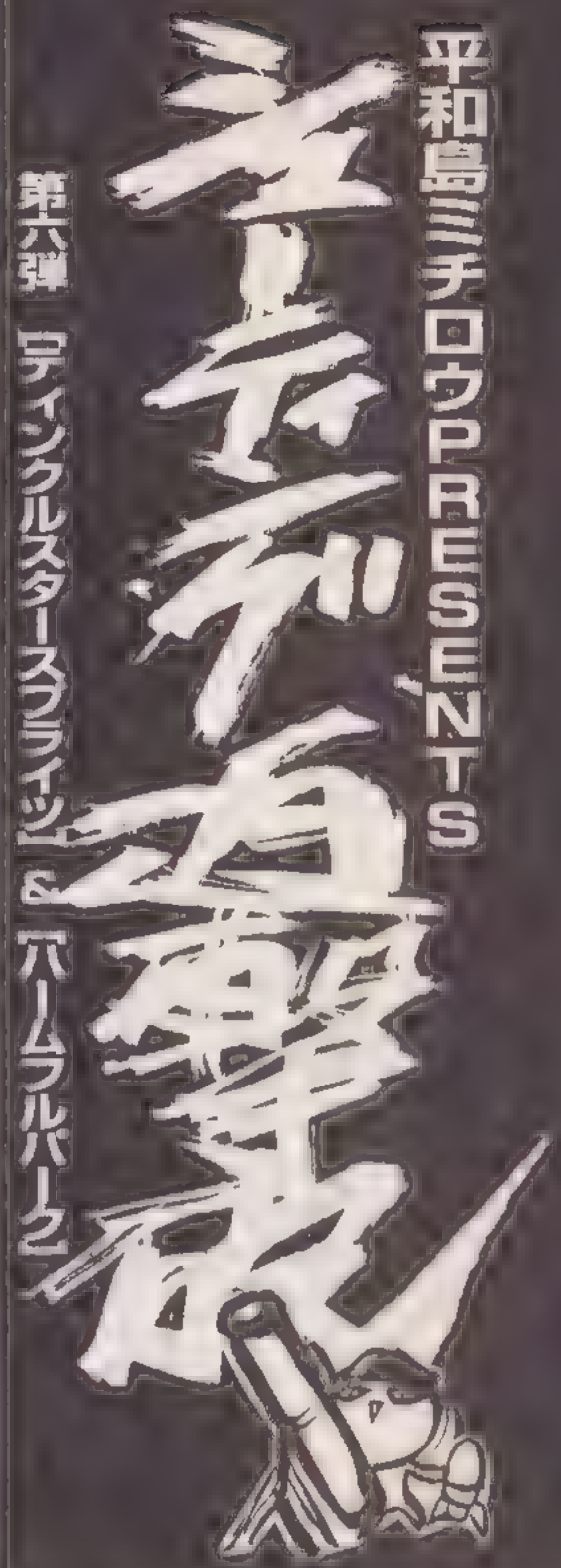
カプコンさんのご厚意により、「ストIIIプレミアムクロック」を2名様にプレゼントいたします。欲しい方はハガキで応募下さい。宛先は、ゲーム批評編集部。オロとネクロを使おう！係まで。



リョウ・ケン以外はすべて新キャラクター

ストリートファイターIII
「ストリートファイターII」から6年が経ち、ついに発売された「ストリートファイターIII」。「ストII」シリーズのシナリオを踏襲しつつ、様々な新要素が加えられている。特に注目すべきは、「ブローキング」と呼ばれるシステムで、相手の攻撃を弾いて隙を与えるというもの。この「ブローキング」は、真の深い攻防を求める作品に仕上がっている。

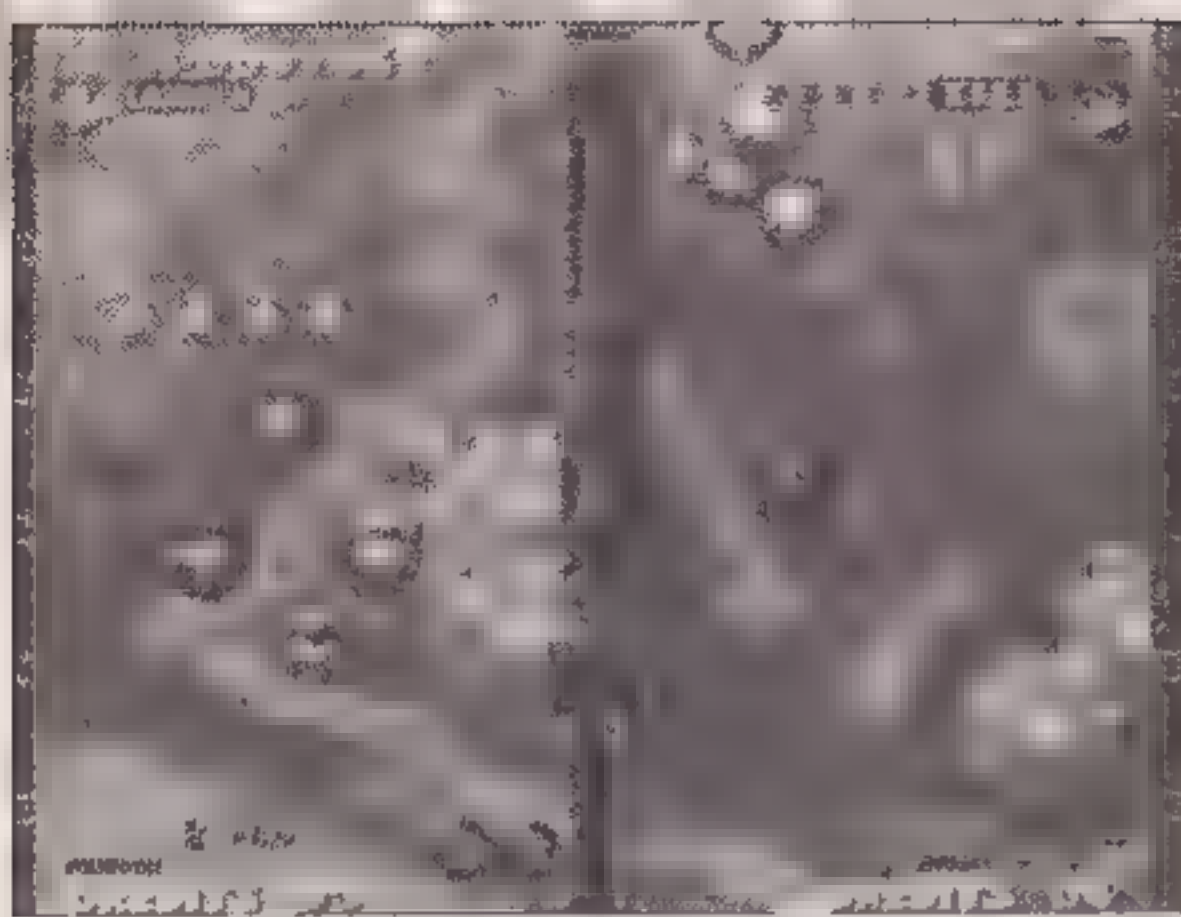
第六弾
ディンクルスターフライト
と
ハムフルバー



さて今回は、コミカルシューティ
ング豪華二本立て興業で推参！

まずは「ティンクルスタースプラ
イツ」から。この作品のコンセプ
トは、ズバリ「対戦シューティン
グ」。しかも、自機同士が直接撃ち
合わないのが特徴だ。

1 P側と2 P側は画面の両側に
分かれ、それぞれに降ってくる敵
を倒して行く。この敵の倒し方が
ポイントで、爆風を利用して敵を
連鎖的に倒す（連爆）ことにより、
相手の陣地に敵を送り込んだり、



各キャラ固有の「エキストラアタック」と呼ばれる間接的攻撃をすることができるので。この連爆による攻防が理屈抜きで良い塩梅！これぞ落ち物パズルの対戦システムとシューティングの究極融合形態なのだ！（のか？）

対CPU戦では対戦の楽しさが最大限には伝わらないので、対戦フレンドを見つけてワイワイガヤガヤとプレイするのが本作品の正統的真骨頂だ。諸人こぞりて「スプライツ」でフィーバーすべし！

もう一本の「ハームフルパーク」は、ちよつと新鮮味に欠ける横スクロールS T Gで、グラフィックやイフェクトもや

や貧弱だ。

ではなぜ取り上げたかというところ、スコアアタックが凄いかっ！開始と同時にキチクのような猛攻を仕掛けてくる敵防衛ラインを、いかに点数を稼ぎつつ突破できるかを競うわけだが、これが抜群の完成度で、点数をより伸ばさんと没頭してしまうこと保証付き！一発の弾で複数の敵を倒すと得点が2倍、3倍……と倍率がかかるシステムと、4種類ある武器を瞬時に切り替えることが出来るシステムによって、点数を稼ぐための戦略性が必要とされる。この短いタイムアタックの中に、本作の魅力、ひいてはSTGの快樂原理が凝縮されていると言っても過言ではないのだ！（のか？）また、三本おまけで入っているミニゲームも、単純ながら結構楽しく遊べて良い塩梅。

……てな感じで、この二作品、
ゆめゆめ悔ることなかれ！

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれ。最近のマイブームはダンボールの中で寝ること。ダンボールは温かく、妙に落ちつく。安部公房「箱男」になった気分です。閉所暗所、最高

第9回

×ル ×ル



こんには南です。いよいよ全
国的に春ですね。春、それは出金
いと別れの季節。全国の女子中高
生の皆さん卒業おめでとうござい
ます。不便に思われる制服は編集部
気付で南サンまで。本当は新品の
方がウレシイですけど。さて春に
なると山が空けて川になって流れ
てい。よりに来ると縮ま。ついで
な身体もホカホカ陽気な。た。不
疎んでいきますね。小生のオホ口
豆腐のような右腕の中でもト。黒
い天候やら妖精やらバドミントン
やらが。な。て。縮。てお。ります。
メルヘンですなあ。メルヘン？
そう、今回紹介するゲームは「メ
ルティ・メルヘン」、略して「メ
ル・メル」なのであります。

「メル・メル」はウイルスによ
ってエロエロワールドに変えられ

オタクとゲームを愛せよ



マンガで
こんな話を
なつかやう
とされた。

おしまい回



おとぎ話って何なメタファーの宝庫だと思いませんか?

ルティの出す手話(?)メッセー
ジを解説していくゲーム。手話と
エロという相反するような題材を
無理矢理一本に合成して出してし
まった所が天使のような悪魔の笑
顔で何ともソソられます。手話と
いうよりジェスチャーな問題もな
かなか難しく、クリアした頃には
西村知美も一目見て手話がエロに
なっているかもしれません。
おとぎ話のメタファーを解説する
ゲームのストーリー。中巻男
のオチで、サブタイトルに「オチ」
た雑多な要素がこのゲームをエロ
ゲーム史上に残る稀有な一本にし
ていると思うのです。タメ?

GAME SOFT REVIEW ①

ファイナルファンタジーVII

ゲームソフト批評

いうべき何が 評価すべき何が そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

「映画とゲームの融合」への通過点、FFは新しい扉を開けたのか

PSへの移籍発表から1年。様々な意味で注目を浴びた「FFVII」が発売された。CGによる見せる演出が強化された本作は、新しい感動の扉を開けたのだろうか。

Writer 編集部

PLAYTIME 70分

前作「VI」から3年 FFの新しい挑戦

PSへの移籍発表から約1年、様々な意味で注目を浴びた「ファイナルファンタジーVII」が発売された。前作「VI」から約3年の期間がすぎたおり、途中米シーグラフへのホリゴン戦闘シーンの参考出展などがあったものの、実質的な制作開始は移籍発表前後とされている。よく1年でここまで作り込んだというのが率直な感想だ。

これまでのフィールド型RPGの平面マップから、ハースのついたCGマップへの変更を始めたとして、3DポリゴンやCGムービーの多様など、貫してCGを用いた「見せる演出」が強化されているのか。VIIの大きな特徴は、これまでドット絵は、大野喜孝氏の描く高級感溢れるイメージイラストを元にした、美しいトーン絵による豊かな世界観がウリだっただけに、そこから大きな方向転換を計るのは、シリーズの命運を

決めかねない大きな賭である。実際、3D化によって魅力に欠けた部分も少なくない。例えば敵モンスター、トッコン系のモンスターなど、立体化によって迫力が増したものも多いが、人間サイズ以下の物はとうとうデザインやモーションの面白さが薄まっている。物が多いように思われる。ラスボスに至ってはそこにいるだけという印象も強い。また、3Dホリゴンで描かれるフィールドマップもそれほど精緻とはいえず、飛行艇

の爽快感やスピード感は、「VI」の方がより強く感じられる。しかし、ハーツを組み合わせるのではなく、最初から1枚の絵として描かれたCGマップや、ムービーが伝える濃密な世界観には、これまでのドット絵をはるかに越えた魅力がある。忘らるる都の神秘感やミッドガルスラムの猥雑感、中盤でエアリスを巡って起こるイベントでの場面の美しさや空気の透明感などは、まさに「VII」ならではの魅力だろう。



忘らるる都にて 絵の中を歩く感覚は新鮮

その一方で、写実的なCG映像と、アイテムが道に落ちていたり、キャラクターがまとまって移動したりといった従来のRPGの記号的表現との齟齬もみられ、今後に課題を残すことになった。

システム的に見れば、海外のPCアドベンチャー作品の影響が感じられ、これまでのRPGより一歩進んだ表現が見て取れる。パースのついた一枚絵の中でキャラクターを操作する手法は、「バッドモジョ」(パルスエンタテインメント)や「デイグ」(EA)などでお馴染みのものだし、ミニゲームの挿入には、「フルスロットル」(ルーカス

アーツ)といった作品の影響が見え隠れする。一方、マップの探索や戦闘による成長といったRPGの本質的な魅力は、VIIでかなり薄まっていくのか、これはどこかで切り切らなければならない問題ではないだろうか。Dドラゴンスカーレットと映画の融合による新しいエンタテインメント像を目指していくのなら、今までのRPGを越えた、新しい枠組みを作り出す必要があるから。

また、こうした映画とゲームとの融合、インタラクティブムービー的RPGとしてDドラゴンを捉える点、従来のRPG的な要素とイベントで物語を語る要素、ミニゲームなどが分離されていて、これまでのDドラゴンの枠組みを引きずっていることも痛かたろう。その中でもDドラゴンは、戦闘シーンから続き目なく繋がる冒険のCGムービーや、エレベーターの昇降中にキャラクターが移動可能といったムービーとキャラクター移動の融合、イベント中に自然に流れ出すCGムービーなど、ゲーム中に自然な形でムービーが溶け込み、単

なるムービーの重れ流しに留まらない、効果的な演出手段になっている点を高く評価したい。

また、インタラクティブメディアならではの物語の演出としては、クラウドの街でのクラウドの回想シーンの一部に優れた物を感じた。クラウドは主人公クラウドの記憶の中にある故郷の村を歩き回り、クラウドと自分との距離を縮めていくのだから、その間にも話を横で聞いていく他のキャラクターからの素々か入りの、不思議な感覚にとらわれる。幼なじみのティファの部屋に入ろうとしたところ、わたしの部屋にも入ったの？」と聞かれ、思わず自問自答したのだが、この時に感じたドキドキ感は、RPGでは久々に感じた没入感だったように思う。これは強制イベントとインタラクティブ性という、本来水と油の要素が巧みに融合した結果だろう。今はまだバラバラ感が強いDドラゴンの各要素も、今後この演出同様にならなく解け合い、新しい感動が生まれる可能性があるのではないか。ここにDドラゴが今後向かうべき方向性が隠されているように思える。

惜しまれるのは シナリオ面での穴

しかし、これまでの多くのスクウェア系RPGと同しく、Dドラゴでもシナリオ部分でのほころびが多く、全体の評価を下げている。

星の命ともいうべき魔光を吸い上げて環境破壊を続ける大企業「神羅」や、星を利用して神になるうとする男、セフィロス。彼らから星を守る戦いを軸に、クラウドの葛藤や精神的な成長を横軸としてDドラゴの物語は進んでいく。

だが、このクラウドの葛藤が前半から中盤までのストーリーとは直接関係がなく、クラウド自身の戦う目的が途中ですり替わってしまったために、物語の一貫性やキャラクターとしての魅力に欠け、盛り上がりには乏しい物になっている。

まず、クラウドの戦うべき理由を順を追って整理してみたい。ゲーム開始時点では、クラウドには特に戦うべき理由が見あたらないように思える。故郷の村を滅ぼしたセフィロスや神羅への怒りがく

すぶつてはいるものの、せいぜい金やなりゆき、幼なじみのティファからの依頼などで神羅に対するテロ活動に協力するに過ぎないだが、新羅ビルでのセフィロスとの再会を通して、クラウドに5年前の決着をつけるという明確な目的が生まれることになる。その後セフィロスを追いかける中で、頭の中に聞こえてくるセフィロスの声や、自分の意思に反した行動、記憶の混乱などがおこり、次第に自己の存在に自信が持てなくなる。その結果、物語は単純な復讐劇から、自己の存在確認への旅へと変化していき、その謎にユーザーも引き込まれていくのだ。

だが、その後のイベントで、ユーザーはこの問題の中心にあるものが、自分自身を直視できないクラウドの弱い心であり、セフィロスとは直接関係がないことを知らされ、あ然とすることになる。竜巻の迷宮でセフィロスから、自分がセフィロスに連なるものであることを知らされ、同時に自分の過去に向き合わされた結果、クラウドはセフィロスの完全な人形となり、自己崩壊を起こす。その後の精神世界での献身的なティファの協力で、クラウドは閉ざされた過去の扉を開け、自己の再確認を果たすのだが、そこでユーザーが知るのには、ティファに認めてもらいたい一心でソルジャーを目指し、その希望が叶わなかったために、親友のソルジャー、サックスの体験を自分の物として思いこんだ、クラウドの情けない姿だ。

古代種の神殿、忘らるる都、竜巻の迷宮と、何度も姿を変えて語られるクラウドとセフィロスの関係。キーアイテムである黒マテリアを、クラウドが拾得した上でセフィロスに手渡すというシーンを繰り返すことで、ユーザーの気持ちも盛り上がっていく。「悲しむふりはやめろ お前は人形だ」そんなお前の記憶にとればこの意味がある。お前に本当の自分を取り戻してもらいたい。などと、セフィロスがクラウドに仕掛ける心理攻撃を通した演出も巧みだ。だが、こうしたセフィロスの行動が、シノバ細胞や古代種など世界を揺るがすような関係で結びついた

人を示していたのではなく、クラウドの心の弱さを突くだけに留まってしまうため、2人のキャラクターが一気に矮小化している。

物語の一貫性、キャラの描写…課題は多い

率直に言えば、そんなつまらない問題を何度も蒸し返すセフィロスというキャラクターに、非常にセコい印象を抱いてしまうのだ。この後、クラウドとセフィロスとの関係や、リユニオン仮説、ジエノバ細胞といった、これまで物語を引っ張ってきた多くのキーワードも、ハイウインドのオペレーションルームでのクラウドの説明だけで解決してしまう。そのため物語はセフィロスとの因縁劇から、クラウド自身の自己再確認の話へとすり替わってしまう。しかし、クラウドが自分の過去に決着をつけても、自分がセフィロスに連なるものかという問題は以前として残されており、セフィロスを倒して本当の意味で自分を取り戻す旅が待っているはずだ。だが、その後この問題はほとんど語られないままラストシーンまで進んでしまい、セフィロスとの対決も、その片鱗をかいま見せただけで終了してしまう。そのため、自己再確認からラストにかけての物語の吸引力に欠けるものになっている。

成長を遂げて最後の戦いに臨む
しかし、無理に2本の柱を詰め込
まなくても「憧れつつも否定する
偉大な存在を乗り越えて大人にな
る」という前者だけで十分だった
のではないだろうか。実際、斜に
構えた序盤と好青年になった後半
でのクラウド像のギャップには無
理があり、あまりに情けないキャ
ラクターとして感情移入を妨げら
れたユーザーも多かったのではな
いかと思われる。

また、サブキャラクターのエヒ
ソードも、つまらない部分で感情
移入が妨げられている例が多い
神羅ビルで登場し、大人びた言動
を取る洪めの脇役レノドXIIIは、故
郷の村に戻ったとたんに幼児化し
た。背伸びをする必要がなくなり、
またそれまで反発していた父親へ
の理解を通して大人になったのだ
ということ差し引いても、あま
りに豹変しすぎではないだろうか
しかも、ラストでは再び大人びた
台詞を吐くなど、言動に一貫性が
ない。また、ケット・シーは自己
犠牲の後で復活し、「身体は変わっ
ても僕は僕」などの発言をするが、

本人は安全な場所から遠隔操作し
ているため、意味不明に思える
そしてエアリス。デートイベント
などで盛り上げたクラウドのエア
リスへの思い（ユーザーによって
多少違いはあると思われるが、こ
が、中盤以降忘れ去られ、功労者
としてしか語られない。これでは、
彼女を駒として描き過ぎではない
だろうか。最終的にティファと結
ばれるにしても、それまでの選択
肢での結果に合わせてエアリスと
の思い出を挟みつつ、徐々にティ
ファへと心が傾いていくクラウド
などの描写が必要ではないだろう
か。せっかくのテーマにたどり着



CGムービーを生かした迫力ある召喚シーン。

くまでに、こうした細かい配慮不
足で物語が白けてしまうのでは勿
体ない

ユーザーが抱いた思いは ラストで着地したのか

セフィロスを倒して星を救うた
めに、最後の戦いに向かうクラウ
ドたち……。その後のラストシー
ンの解釈や評価については、本来
ユーザーにゆだねられるべきだと
思われるが、その描き方に若干の
安易さを感じたことも確かである

エンディングが状況説明に留ま
っており、新羅やセフィロスを生
み出した、思いこった人間や文
明を批判することに終始した印象
を受ける。本来FDVIIとは、星を
巡る人の物語だった。星の破壊と
再生をモチーフとしていても、そ
れはクラウドたちを初めとした人
の姿を通して語られてきたはずだ
人は自然と共有して生きる術を身
につけたのか。それともライフス
トリームの中で星を見守る存在に
なったのか。こうした問題に対す
る答えを、状況説明や画面が暗転
した後に流れるかすかなさわめき、

笑い声にとどめるだけでなく、そ
の後のクラウドや人間自身の選択、
生き方を通して語り、また想像さ
せるべきだろう。少なくともこの
ままでは、キャラクターに感情移
入しながら物語を楽しんできたユ
ーザーの気持ちに、着地すること
なく放り出されている

FFVII。それはスクウェアの
「映画とゲームの融合」への第一歩
であり通過点だという。この作品
には、これまでのRPGの枠組み
を越えたいと願う制作者の志が詰
まっている。その結果、多くの長
所・短所が混在する作品となった。
現在マスコミ上では、99年をめぐ
りオールCGの映画を開発し、そこ
からFDシリーズに受け継がれる
物も多いなどの発表がなされてい
る。その製作陣の高い理想は、今
後も受け継がれていくのだろうか
それを希望しつつ、今後の作品制
作に期待したい。

(編集部)

関連作品

フル・スロットル [AVG]
メーカー: マイクロマウス/
機種: PC 価格: ¥9,800
発売日: '95年
米ルーカスアーツ社制
作。AVG側からのイ
ンタラクティブ・ムー
ビーへの指向が感じら
れる作品。アニメーシ
ョンに合った形のゲー
ム性の付加が新鮮。

GAME SOFT REVIEW 2

トゥームレイダース

大人のセンスに彩られた傑作A・アドベンチャー

素晴らしいモーション、優れたアクション性。

「トゥームレイダース」は、ハードの性能に合った傑作だ。

丁寧に作り込まれた秀逸なアクション

PCからSS・PSへ移植された「トゥームレイダース」は、マリオ64タイプの3Dアクションゲームの流れにありながら、よりアクション性や謎解き部分を追究した3Dアクションアドベンチャーゲームである。

主人公のレイラ・クロフトは、ナトラ・テクノロジー社の社長ジヤクリーヌ・ナトラの依頼により、古代遺跡へ向かった。ゲームはここからはじまるわけだが、いきなりレイラを操作すると、そのクセのあるコントローラーの操作に途中つまってしまうかもしれない。このソフトでは、そのことに

対して補足説明、および練習用に

トレーニングルームが設けられている。このことにより、基礎的な部分からしっかりと、プレイヤーに把握させ、冒険の最中わずらわしさを感じさせないようにしている。また、操作している彼女の動きのひとつひとつが、丁寧に作り込まれており、歩く・走る・泳ぐ・ジャンプするなどその他の動作を見ても、極めて自然でありな

めらかである。さらに、それぞれのモーションのつながりが美しくできており、ジャンプしながら拳銃をぬき敵を撃つさまざまな、アクション映画好きにはしびれるものをみせてくれる。動作のカッコよさをわかった確かなつくりか見える、操作することが楽しく感じら

れるデキなのである

質の高いトラップと緻密なマップ構成

ひと通りトレーニングが終わると、いよいよ本編である。このゲームは、インカ・ギリシア・ローマ・エジプト・そしてもうひとつの遺跡を冒険するわけだが、その冒険の場となる遺跡のマップは、どれも非常によく作り込まれており、変化にとんだマップ構成がなされている。

このことは、ゲームの求める方向性に大きくかわるところで、敵をガンガン撃ち殺すものなのか、探索・謎解きをメインに据えたものかによって違ってくる。前者の場合、部屋を細かく仕切って部



アクション性、モーションの素晴らしさは特筆の出来。

屋・通路・部屋の連続した配置がなされるものが多い。これは、部屋と通路をつなぐ部分を扉で仕切ることで、プレイヤーを常に先が見えにくい状況下におき、緊張感を与え、加えて各部屋に敵を配置して、撃つ快感の部分とで緩急をつ

Writer 田元健三

PLAYTIME 68分

けている。一方後者は、地形そのものが複雑に入り組んでおり、マップヒンゲ必須のものが多く、扉での仕切りも目隠しではなくトラップの解答を示すものであったり、ハッと見ためにはわかりづらい見えにくい場所にアイテムや、新たに行くことのできる場所が用意されている。また、敵についても、その数はかなり少ないなどとなっている。後者にあたるこのソフトは、その探索の部分の作り込みがよく練り込まれており、侵入者を拒むかのような遺跡らしい造りの感じがよくでてくる。一本道ではない広がりのあるマップ、高低差を生かした立体的なフロア構成、死ぬといわんばかりのトラップなどの絶妙な配置と設定がなされている。それらは、高いところから飛び降りる・水中深く潜る・トラップのスイッチを押すそのときに、生きるか死ぬかギリギリの駆け引きを生み、プレイヤーに常に緊張感を与え遺跡の恐怖を見せつけてくれる（しかしまあこのゲーム、よく死ぬ。死んで学べ系の王道を突っ走ってます。だからといって、

攻略本を見ながらやると先がしれて面白さ60%ダウン。知らないからこそ、感動や、驚き、できたときの達成感があるのだ。

大人っぽい雰囲気 漂う奥深いゲーム

世界観においても、何かを発見したり、緊迫した局面をむかえたときなどにだけBGMが流れ、そのシーンをドラマチックにもりあげるなど、質の高い演出を見せ大人っぽい雰囲気となっている。加えて、グラフィックも緻密であり、遺跡の美しさをうまくひきたてている（SS版は粗くなっているが）いい意味での地味さがあり、それぞれの遺跡がうまく描き分けられている。また、光源のとりかたのセンスがよく、高さや奥行き感にふかみが出て、全体から見ても、やりすぎずうまいアクセントになっている。世界観の深みをだしている。キャラクターについても頭身、表情などが、雰囲気の良いつながっている。世界観にあった姿と顔、あたりまえながら大事なことである（日本で、キャラクタ

ーの描き換えも検討され、そのイラストがゲーム誌やマニュアル等で露出していたが、妙なアニメ絵はこのゲームには不要である。短い期間の中、開発されリリースされるソフトのなかにあつて、イギリスのメーカーコアデザインから8年の月日をかけリリースされたこのソフトは、優れたセンスと技術力に裏打された質の高いソフトである。徹底した遊びやすさや、カットよさ、そしてなにより、3Dアクションアドベンチャーゲームとしてのクオリティの高さは、素晴らしいの一言に尽きる。ゲームの新しい風が感じられる一本である。

ライタープロフィール

岡元 建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、TVCMを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すヘビーゲーマー。最近のお気に入りにはDiablo。代表作として女神異聞録ペルソナCF、ジ・アンソルブドプロモーション用エイリアンほか。

スーパーマリオ64 [ACG]

メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64

価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日

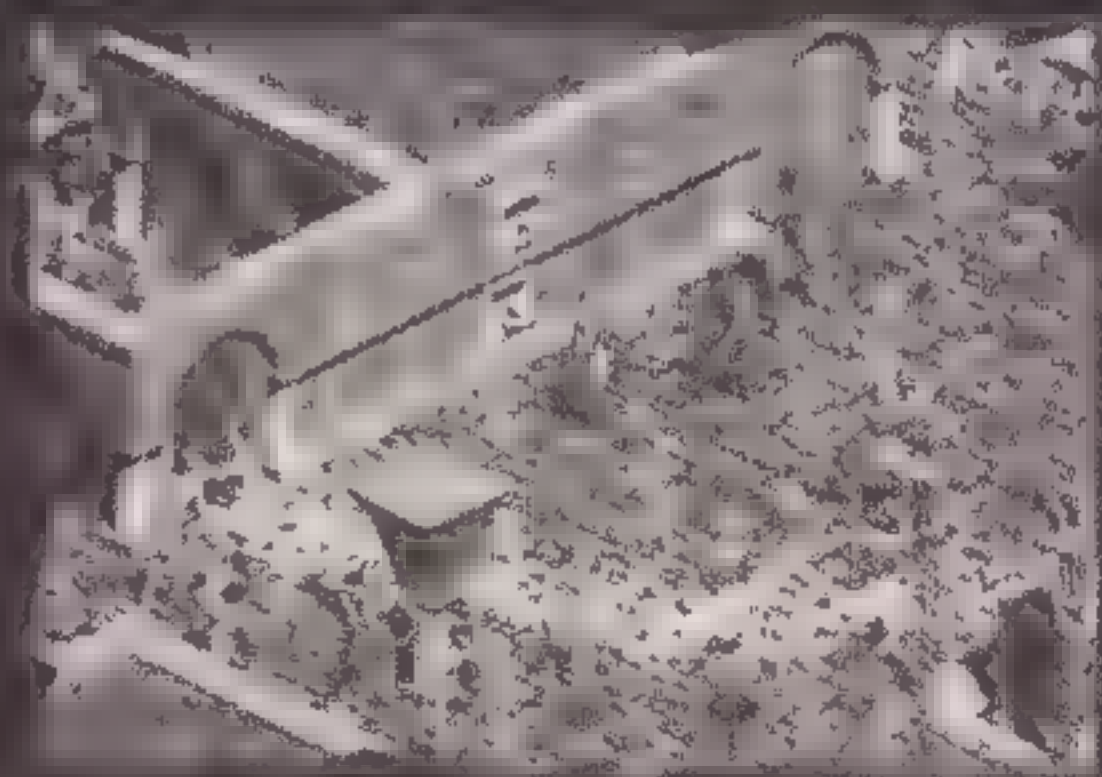
完全3D空間で繰り広げられる、N64ならではのアクションゲームの名作。隠しマップなど細かな作り込みが遊びの部分をさらに奥深いものにしている。

関連作品

ちょっとだけ紹介

「Diablo」

メーカー：BLIZZARD社／機種：Win95
価格：¥9,800／発売日：'96年12月30日



「ウォークラフトII」のプリザード社がおくるリアルタイムRPG、それが「Diablo」。いわば90年代のウィザードリィ&ローグ。レベル上げやアイテム集めにいそしんだあの日々が、美麗なグラフィックと共に帰ってきた。だが「Diablo」の真の姿はネットゲームでこそ現れる。LAN対戦やモデムでの対戦も可能だがやはり面白いのはインターネット上でのプレイだ。見知らぬアメリカ人と協力して迷宮を進んだり、見知らぬイギリス人に襲われて死んだり。先日も、とこの誰かに「アーマーを恵んでもらった。ほんとに有り難かった。さらには、あ紙数が尽きた。書き足りない。続きは次の機会に。」（編集部古庄）

トゥームレイダース
[A・AVG]

メーカー：ピクチャーインタラクティブソフトウェア／機種：セガサターン・プレイステーション／価格：¥5,800
発売日：'97年1月24日(SS)・'97年2月14日(PS)

GAME SOFT REVIEW ③

BASTARD!!
— 虚ろなる神々の器 —

キャラを生かし、さらにそれを 乗り越えようとする意欲作

人気マンガ「BASTARD!!」を題材にした本作品は、
巧みな設定とストーリー運びで独自の世界を構築した。

意欲的な戦闘システム 巧みなシナリオ運び

週刊少年ジャンプ誌上で連載され、OVAにもなった「BASTARD!!」が、PSのRPGとして登場した。特異で個性的な世界観もさることながら、多彩な登場人物が特にその魅力である。「BASTARD!!」。本作は、一介のキャラクターに終わることなく、その魅力を最大限に生かしきることに成功したのだろうか。

まず、本作における戦闘システムについて説明しよう。本作での戦闘フィールドは、敵と対照になった4×4の升目上で、陣形ハターンを選択し、必要があれば何マスか移動して、単独攻撃や味方と

の協力技を繰り出していく、という形になっている。つまり、敵との位置関係よりも、味方同士の位置関係が戦闘の状況により深く関わってくるのだ。通常、メンバーの中から1人組をハターン構成して戦わせるのだが、その陣形には豊富なハターンがあり、互いの位置関係（斜め前後ろ、前後など）によって、「かばう」「追撃」などの補助行動が生じる。この補助行動は、個々のメンバーの組み合わせによって設定された隠しハターンである。「相性値」に影響を受ける。これは、仲が良ければ助けるし、そうでなければ無関心であるという、人間本来の行動を取り入れた独特なシステムとなっている。ただ、戦闘そのものは、敵の出

現ハターンや位置関係などかそれほど多彩でないため、熟考を要するような戦略性に薄く、単調な印象を与えがちだ。戦闘中、コマンドを選択するたびに、個々のキャラに画面を切り替えてクロースアップするため、よいいな時間がかかっているような気がする。むしろ、ボタンを押してカーソルを返り続けていないと戦闘の展開が停止してしまうため、うっとうしさも感じられた。フィールドを探索している間も戦闘は避けられないのだから、そういったストレスを廃する努力はされるべきだったのではないだろうか。

しかしその一方で、戦闘時の「奥義」「魔法」効果は、後半に行けば行くほど派手に、華麗になり、

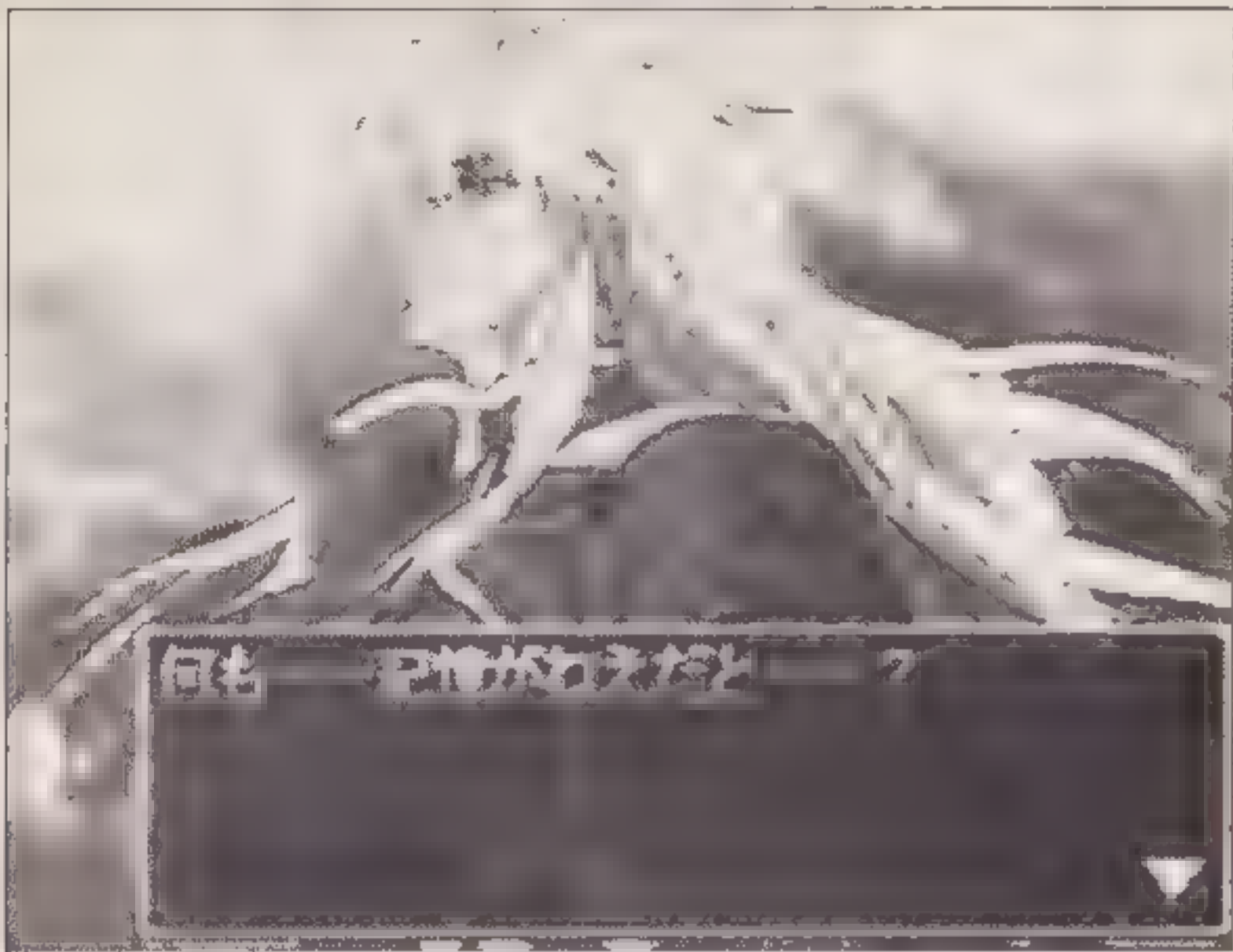


極めて抑えられた描写は想像力をかきたてる。

覚えると一度は使ってみたくなつた。PSならではの画像の透明感、光源処理などを生かした演出も巧みな作りで、雰囲気盛り上げる。合体奥義でキャライラストが浮かび出る演出も視覚的な効果をしており、キャラクターの面目躍如と

Writer 春生 文

PLAYTIME 70時間



原作のイメージを尊重した設定の上手さ。

いった具合だった。

ゲーム中のテキストは、ウィザードリィ外伝などの作者として著名なベニー松山氏によるもので、良質のテキストアドベンチャーを彷彿とさせる。きわめて動きの少ないポリゴンによる情景、キャラクターイラストに、レトリックを駆使した緻密な描写のテキストを乗せていく方法が取られており、結果、下手なポリゴン芝居を見せつける以上にプレイヤーの想像力をかきたて、そこに、より重厚な物語を形作ってゆくのである。

原作の味わいや面白さを理解した上でのゲームシナリオ化という

こともあり、作品の世界観を著しく損なうようなものにはなっておらず、書き下ろされたオリジナルストーリーは、原作を知らないプレイヤーをも引き込む魅力に溢れている。二十人以上に及ぶ登場人物についても、背後関係を説明し、満足感を持たせるばかりでなく、原作で触れられなかった彼らの過去を描き込み、物語世界を一層ふくらませることに成功している。すべてのキャラクターを登場させるためには、様々なパターンでシナリオをクリアする必要があるが、結果として「極めゲー」としての要素が高まり、付加価値につながっていてもいる。魔法、アイテム、隠しイベントなども豊富で、ゲームとしてのコストパフォーマンスは、かなり高いのではないかな。

アニメーションのアンバランスさ

オープニングムービーのアニメーションも演出力に優れており、本編への期待感を煽る。2章の冒頭で初めてネイが出てくるアニメーションも、きわめて叙情的で、ネイ

の妖しくも悲しい美しさが表現されている。他に、ゲーム中でのアニメーションの挿入はなく、グラフィックはキャラ絵の紙芝居に終始するが、動きや入れ替わりの時の処理に手抜きがないため、さほど気にならない。とはいえ、オープニングと2章にのみアニメーションが挿入されていることには、疑問を感じた。全体のバランスとしても不自然だし、結果として、「行き当たりばったり」な印象を受ける。一プレイヤーとしていわせてもらえば、全章の枕で、あのクォリティのアニメを見たかったし、そのためならば、2枚組3枚組になることもやむをえなかったように思える。アニメーションが「売り」のゲームではない、という考え方もあるかもしれないが、あそこまで出来る能力を、敢えて中途半端な形で提供するのはもったいないことではないだろうか。

キャラの魅力に頼り、ストーリー面、システム面で練り込み不足なままゲーム化される傾向の顕著なキャラゲーにおいて、高い物語性と、様々な試みを盛り込み、原

作のファンを失望させない完成度を目指した本作スタッフの姿勢は、評価出来るところだ。またそれを、RPGという、比較的キャラゲーを作りにくいジャンルでやった、ということも、大きな収穫だったと思える。

ライタープロフィール

春生 文 (はるお・あや)

1967年生まれ。春に生まれたので春生、いい文章が書けますようにと文。極めて安直ながら十五年目のペンネーム。愛着も強い。毎回書いてるとネタがないのです。そんなわけで、頑張れダイタクヘリオス産駒！

魔法騎士レイアース [A・RPG]

メーカー：セガ/機種：サターン/

価格：¥4,800/発売日：'95年8月25日

思えばこの頃からセガのキャラゲーは面白くなった。バンダイとの合併で、ガンダムもので遊べるゲームが増えるのだろうか。

BASTARD!!

— 處るなる神々の器 — [RPG]

メーカー：セガ・集英社 BASTARD!! 製作委員会/機種：プレイステーション/価格：¥6,800/発売日：'96年12月27日

GAME SOFT REVIEW ④

ワイルドアームズ

地味ながら、優れた完成度を誇る正統派RPG

美しいオープニングアニメーション、細かな描き込みをされたマップ画面。「ワイルドアームズ」は丁寧に作り上げられた良作である。

Writer 水野隆志

PLAYTIME 53時間

「ワイルドアームズ」は、昨年末に発売された、西部劇調の雰囲気を持つファンタジーRPGである。一見したところは、SFCから32ビット機への過渡期に生み出されたような地味な作品に見えてしまうのだが、実際にプレイしてみると、細部に至るまで制作者の意気込みを感じる、よくまとまった作品であるといえるだろう。

戦術の幅が広い 戦闘システム

RPGでは、ゲーム時間のほとんどが戦闘に当てられるため、このシステムがどれだけよくできているかで、ゲームのストレスがかなり変わってくる。戦闘システムに関しては次の2点が重要であ

る。ひとつは、処理そのものの速さ。「ワイルドアームズ」のようにポリゴン処理されている場合は、これは大きい問題となる。ふたつめが、戦闘でのコマンド体系である。ここを簡略化すればするほど、プレイヤーとしては遊びやすくなってくるのだが、あまりにはしり過ぎてしまうと、戦闘そのものの面白さがなくなってしまう。「ワイルドアームズ」は、この2点に対し、いずれも満足のいくレベルを見せてくれている。画面処理は、スムーズな視点切り換えと派手めの演出効果でテンポよい画面を見せてくれるし、さらにホリゴンキャラクターは、細部まで丁寧に描かれており、アクションパターンも複数あるので見ていて飽き

ない。また第2の問題についても、攻撃方法が多彩で、敵との属性などを意識しつつ戦っていけば、かなり有利な展開を取ることができ。MPが回復しにくいために魔法を連発するのはきついかもしれないが、それに代わる「フォース」が、一撃必殺の威力を持っているので問題はないだろう。うまく使っていけば、MPの消費を抑えつつ連戦に耐えていくことも難しくない。このため、レベル的に劣っている敵に対しても勝てることで、き、その分、無理なレベル上げなどをしなくてもゲームを進めていけるようになっていのである。

無理のないストーリー展開と 広さを感じさせる世界

ストーリーの展開は、やや前半がもたつく感があり、プロローグがなにを意味しているのか終盤になるまでわからないなどの難はあるものの、中盤、「デモンズラボ」のあたりからは急速な盛り上がりを見せてそれを補っている。主人公3人それぞれに豊富なエピソードが設定されていて、感情変化などもイベントを重ねて丹念に描いている。ラスト直前のザックとレディ・ハーケンの一騎討ちなども、単に物語上決まっているからそうなる、というのではなく、プレイヤーに、そこまでの過程から考えて、2人にはそれ以外の解決方法はないという納得を与えてくれている。主人公たちの行動に裏付けがあるため、ゲームをしてい



ポリゴン処理された戦闘画面。モンスターも良く描かれている。

て無駄や唐突さを感じることもなく、また目的性を喪失することもないのだ。加えて、敵キャラクターがよく描けているのも特徴である。騎士然として英雄たることを貫くジークフリード、姑息で卑怯なアルハザードなどを始め、各人の性格が実によく出来ている。ブーメラン、ザックなどの脇役陣がやや書き込み足らずで惜しい、という感はあるが（とくにザックはそれまで面白く描けていたのでラストが少し残念）、彼らの考えが主人公サイドと対比を見せているため、さらに感情移入しやすくなっているといえるだろう。

自分だけの目的を見つけていく面白さ

戦闘やストーリーのみならず、制作者の意気込みは、ゲームの補助的な部分にも及んでいる。ただひたすらにクリアを目指すは、おそらく約30〜40時間、レベル50前後で達成可能と思われるが、それ以外の遊びの要素が非常に多く用意されているのである。たとえば、

また、キャラクターと並んでRPGの魅力のひとつである世界についても、非常に巧みに語られていく。序盤は、各キャラクターの周囲で事件が起こっているたけなのだが、徐々にテレポーターを使うことで、（ここの演出が斬新で格好いい）、世界マップに線としての拡がりを見せていく。このとき、画面上では見えていないが交通手段がなくて行けないという場所が多々あるのがなかなかニクイ。中盤、船や飛行機などか手にはないと、まず真つ先に行ってみたくなり、その結果として、点から線から面へと自然と世界が広がっていき、のか実感できるのだ。

ば、その端的な例がラスボスを倒せるレベルのキャラクターでは、まるで歯が立たない強い敵が、相当数配置されていること。とくに「ゴーレム」と呼ばれる超古代の戦闘用ロボットに勝つのは本当に並大抵のことではない。なにせラスボスを倒せるキャラクターが、撃で倒されてしまうのだ。そしてレベルを上げて再挑戦しようと効率のいいワンダリングモンスターを探していると、また新たな発見があつて……という具合にゲームが広がっていく。終盤になって飛行機が手にはいると、この面白味が倍加するのはいうまでもない。まだ見ぬ場所に、なにかがあるかもしれない、という思いが強く刺激されるのだ。あちこち飛び回ってみては、ふうん、ここにはこんな敵がいるのか」と探していく過程が実に楽しい。ワンダリングでしか出現しない「はいよるこん」とん一など、1レベルのくせに目茶苦茶に強く、しかも草大な経験値と金を持っている。ヤツとの戦いは、休戦しなければわからないほどの面白さだった。

ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(株)M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

「ワイルドアームズ」は、画面だけを見ていると、どうしてもやや地味な印象を拭いきれない作品である。だが、そうした表層部分だけでこのソフトを評価するのは正しいとはいえないだろう。随所に織り込まれたつくり手のこだわりは、プレイのしやすさとなつて見事に昇華されており、あらためてRPGの魅力を感じさせてくれる優れた完成度を示してくれているのだ。プレイしてこそ面白さのわかる良作とは、このようなソフトのためにある言葉である。

天地創造 [A・RPG]

メーカー エニックス/機種：スーパーファミコン

価格：¥11,800/発売日：'95年10月20日

スーパーファミコン晩期の名作A・RPG。緻密なグラフィックと操作性の良いアクション部分は秀逸。幻想的で儚ない物語性が心を打つ作品。

厄痛
～呪いのゲーム～

日本的な怖さが染み出す恐怖 ゲーム。独特のセンスが光る

いじめをテーマにした前作から一年。アイディアファクトリーが放つホラーアドベンチャーは恐怖ゲームの新境地を開いたのか。

スフラッターとかケテモノがドピャッと飛び出す西洋タイプのホラーではなく、日本タイプのヌメツと寒い話。『厄』シリーズは、そういうゲームだ。

『厄痛く呪いのゲーム』は、まずジャケットの絵からして、嫌悪感を覚えるほどアクが強い。どのキャラクターも顔が妙にぎこちなく、イイモンとワルモンの区別が全くつかない。ところが、話の進行とともに、この個性の強いキャラクターたちに親近感が湧いて、とても味わい深い。また背景のヴィジュアルも、日本人の感覚に合う世界観を丁寧に追究している。

そして音も、この強烈な個性の絵に合っていて良質だ。陰湿で暗く、つねに何かが起りそう、と緊

張させるメロディー・効果音もヒリヒリと胸を高鳴らせる。冒頭にある少年が車に轢かれるシーン、カラスの舞う夕景、月夜の闇。ホラーやサスペンスでは定番のシーンなのに、どれも強く脳裏に焼きつくのは、暗く冷たい独特の質感の音楽と切れ込むような鋭い効果音が支えているからだ。

さらに、話の舞台となっているゲーム公社が制作したゲーム「お魚ちゃんフォーエバー」の画面がゲーム中に挿入されているが、これがホラーの中にあってウラ寒いほど明るく、とんきようで、効果を上げている。クレヨンで殴り書きしたようなヘタウマ風の絵といい、「お」さかなちゃん、フォーエバー！ 始まるよん という声

といい、ぞくぞくするほど哀しく聞える。本編のドロロンと暗いムードとの違いが利いて、凍としたアウセントになっている。

光るセンスと残念な テーマ部分の描き込み

これら随所に表れたセンスの良さは、とても光っている。ミスマの面の面白さもあるし、全体を占めるアクの強さも、一方的な押しつけにならずキョキョに受け取りやすくアレンジしている。だが、問題なのは、ストーリーの部分だ。前作と比べると、たしかにもう少し話をし、かり描こうという姿勢が見える。でも、登場人物1人1人の話が消化不良気味で、中途半端さか否めない。

物語は、登場人物のうち1人を場面ごとに選んで、同時進行の話を、人物を切り替えながら複数の角度で見られるザッピングシステムで進む。1回エンディングを迎えるごとに、プレイできる人物の数が、1人ずつ増える。

最初に選択できる登場人物は、行動派の女の子みずすと、幼なじみの省吾だ。2人がバイトしているゲーム会社「ツブレスソフト」のビルでは、何やら怪しげなことが行われている。3番目に選べるのが、ナゾの女性編集者スマイル。4番目が、事件の核心にいらしい男。そして最後は、プレイヤーが初めに名前を入力したある少年、つまり「真の主人公」となる。本来は、怪しげな事件の裏にあ

Writer カツラ月

PLAYTIME 10min



独特のセンスと演出は印象的だ。

った愛憎の果てに、自分がどうなるうと愛を貫いた彼女の、美しく哀しい物語への感動」が起こるはずだったに違いない。ところが、話の焦点が途中でいろいろに飛んでしまい、訴えかける部分が曖昧になってしまっている。

たとえば、みずすと省吾の関係だ。彼らでフレイすると、相手の意外な面を発見し、精神的にそれぞれ成長して……といった話になるが、それを2人の幼少時代とか、相手の性格をどう読むかといった調子で説明する箇所が多すぎるため、「ある事件」のほかに「2人の幼なじみの友情物語」も読まな

ればならない。ザッピングシステムを意識して「全員が主人公」になってしまったんだろうが、もつと焦点を絞り、「ひとつの問題を5人が違う角度でどう見るか」を描き込んでほしかった。つまり、もつとシンプルに、「ある事件を体験したことによって」、みずすが優しい気持ちになったり省吾が精神的に強くなったりすれば、それでよかったんではないだろうか。

独断的な提案を許してもらえなら、あの少年よりも、「ゲーム会社でバイトをするのが夢」で、一番プレイヤーに近い存在の、みずすか省吾を主人公にすればよかったのではないか。それなら、幼なじみのやりとりも、自分が巻き込まれた事件も、全部中心に描いて問題はない。そして、2人の目からはわかりえない事件の裏にあった過去を、あとでザッピングによって知り謎が解ける、という運びなら、スムーズだった。

さらに、登場人物の視点かいろいろに向いているほか、テーマも盛り込みすぎて、分散している。ひとつは、環境破壊。主人公の

少年が、「人間が自然を壊して」とか「人の繰り返し返す罪の痕跡」という話をする。こういう話を描くなら、二次テーマとして抑えた表現にしてほしかった。直接的に耳の痛い表現をするより、それとなく暗示したほうが心に残る。

もうひとつは、ツブレソフトが熱心に制作したゲームが「雑誌でクソゲーと叩かれ」、それが事件への直接の引き金になるという運びだ。事件のきっかけとしても短絡的、栗屋オチに見えるのでユーザーには違和感がある。

全体として、事件の核心のほかには、2人の高校生が成長する話と、環境破壊と、ゲーム雑誌のレビューに対するメーカー側の考えとに、話が割れてしまった。こうしたストーリーの曖昧さは、キャラクターの心理描写にも影響している。各人が抱える問題は投げかけられているのに、話が複雑の方向へ分散しているため、心の痛みや葛藤をどう乗り越えたのか深く描かれないうまま、奇怪な事件へと突入してしまうのだ。これでは、フレイする側の気持ちも乗り切れない。

ライタープロフィール

カツラ 珪 (かつら・けい)

1965年生まれ フリーライター、趣味は競馬と書道 月刊誌の「自由時間」でステーション欄、「PaUSE」でステーション欄と「爆笑問題の目」、「クレートサターンZ」でゲーム関連記事などを連載中。

関連作品

厄〜友情談疑〜 [ザッピングアドベンチャー]

メーカー: アイディアファクトリー/機種: プレイステーション

価格: ¥5,800/発売日: '96年1月13日

いじめをテーマにしたホラーアドベンチャー。CGで描かれた異様な雰囲気キャラクターの人間関係が、ザッピングの手法を用いて描かれる。

最後に、システムの話だが、ザッピングの順序を途中でどうかえでも話の展開がさほど変わらないのでは、ゲームとしての良さが出きっていない。随所にある「会話の選択肢」も、選んだことによつて筋や絵柄が変わる部分だけを生かしたほうが、効果的。いずれにしても、単に怖がらせるだけでなく、テーマを持たせるという姿勢は応援したい。でも、肝心のストーリーが半端では、それが生きない。グノと迫る絵や音、随所に光るセンスを持っているのだから、次は素材だけでなく料理法もバシッと決めてほしい。

厄〜呪いのゲーム〜

[ザッピングアドベンチャー]

メーカー: アイディアファクトリー/機種: プレイステーション/価格: ¥5,800/発売日: '97年2月7日

三國無双

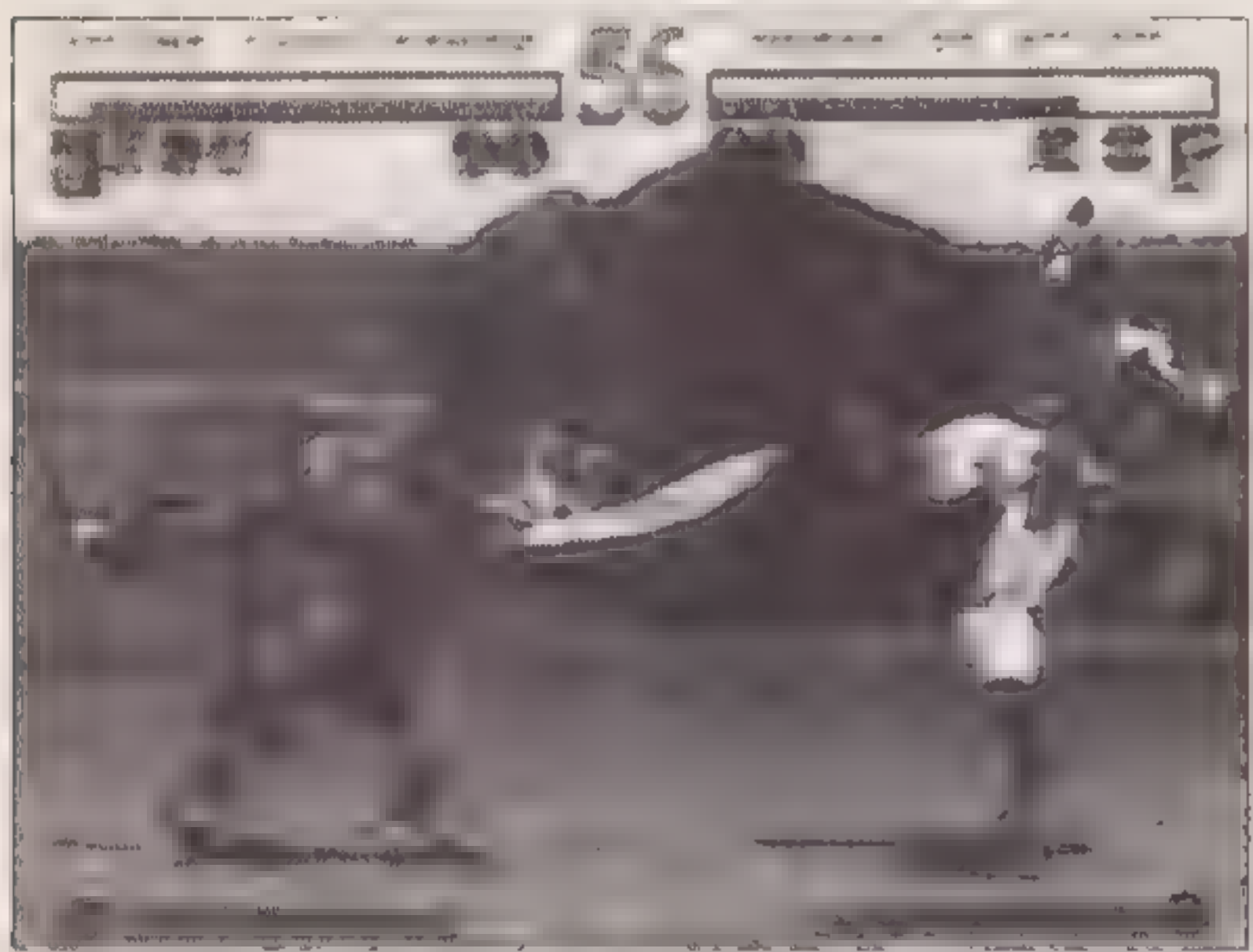
一発芸に終わらない、 高い完成度の武器格闘ゲーム

光栄初のポリゴン格闘ゲーム「三國無双」は、良く練り込まれた遊べる作品だった。

三國志ファンと格ゲーファン 両方が楽しめる内容

「三國志のキャラクターを使っ
たポリゴン格闘ゲームが出る」と
聞いた時は、正直「またイロモノ
格闘ゲームか……」と思った。実
際にプレイすると、「へえ、な
かなか良く動くじゃん」そして
プレイし続ける内、「これ、結構
遊べるよ」と、自分の中で評価が
ぐんぐん上がっていったことに気
づいた。

この「三國無双」の良い所は、
なんといってもキャラクターが違
和感なく、非常にスムーズに動く
ことだ。ポリゴン格闘ゲームの要
であるキーレスポンスも良好。
「自分の思い通りにキャラが動く」
という基本を確実にクリアしてい
るだろう。



攻撃がヒットした時の気持ち良さは抜群。

ゲームシステムは、「斬り」「突
き」という二種の攻撃方法と、そ
れに対する「弾き返し」「受け流
し」という防御方法が用意されて
おり、それぞれがボタン1つに振
り分けられている単純明快なも
の。攻撃だけで戦っても十分に面
白いが、相手の連続技の合間に
「弾き返し」「受け流し」を出して

形成逆転を狙ったりして戦うよう
になると、また違った攻防が楽し
めたりする。

技自体はやや少なく感じるが、
格闘ゲームにはお馴染みのキャン
セル技、空中コンボ、連続技から
の分岐による二択攻撃などがしつ
かり用意されており、ヘビーな格
ゲーユーザーも満足の行くポリゴ
ムであるだろう。

キャラクターに関しては、さす
が光栄のお得意分野。性格付け、
衣装などの細かいディテール、ス
トーリーや舞台設定などに配慮が
行き届いており、三國志ファンも
納得の出来に仕上がっている（ワ
ープしたり、扇子からビームを出
したりする諸葛亮はヘンと言え
ばヘンだが、なんとなく許せてしま
う。これもキャラメイキングの上
手さのためか？）

ライタープロフィール

須藤 玲（すどう・れい）

1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命を懸けるゲームライ
ター。最近感動したもの、遠藤賢司のアルバム「夢よ叫べ」、TVア
ニメ「家なき子レミ」、映画「爆発都市」「ミティアン」、リルケ詩集、
サターンのゲーム「バトルモンスターズ」の全エンディング、等々。

関連作品

ソウルエッジ [格闘ACG]

メーカー：ナムコ/機種：プレイステーション/
価格：¥5,800/発売日：'96年12月20日
武器を使ったバトルが新鮮だったポリゴン格闘ゲ
ーム。プレイステーション版は移植度が高い上、
様々な隠し要素があり、ファンを喜ばせた。

ゲーム内容が同じジャンルの先
駆者である「鉄拳」「ソウルエッ
ジ」に似ているくらいがあるもの
の、ポリゴン格闘ゲームとして良
く出来ていることは確かである
変な偏見を持たず、気軽に楽しく
挑戦してもらいたいソフトだ

Writer 須藤 玲

PLAYTIME 1.5時間

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

前作から4年、プレイステーションに誕生したシリーズ最新作。大きな飛躍は見られないが、丁寧な作りの作品だ。

より深みを増した「娘」との コミュニケーション

シリーズのコンセプトを 根底から見つめ直した作品

パソコンで誕生した人気シリーズ、「プリンセスメーカー」の最新作が、「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」だ。人の女の子を10歳から18歳まで育てるという基本システムはそのままだが、妖精を人間のプリンセスめざして育てるという設定の本作は、人気シリーズ最新作にふさわしい楽しさを我々に与えてくれたのだろうか。

かつて「プリンセスメーカー」は、RPGのキャラクターメイキングの楽しさを抽出したゲームとして誕生し、我々に育成ゲームという新鮮な驚きを与えてくれた。この二では、その方向性はそのままにイベントやグラフィックの強化がなされ、ユーザーの大きな支持



クッフィノクは美しく丁寧に描かれており、表情は生き生きとしている。

を得た。だが、今作ではRPG色を匂わせる「武者修行」や、年の節目となる「収穫祭」といった大きなイベントが削られており、かわってライバルとの勝負、試験などの日々の生活での細かいイベントがより強化され、学習、アルバイトなどの行動も整理、統合されるという点で方向性が変化して

いる。またバランス取りの難しかった少女の能力値の増減についても難易度が押さえられ、少女側からプレイヤーへの積極的な働きかけもより多彩さを増した。これらの変更により、少女を育てる過程がより厚みを増し、ゲーム全体が育成ゲームとして、より普遍的な形に一般化されたという印象を与えている。

ただ、旧作のファンの目から見れば、こうした変更点も、小綺麗にまとめた入門編、外伝的作品とうつるのかもしれない。実際、このゲームがシリーズ最新作として新鮮な驚きを十分もたらしてくれただとは言い難い。だが、本作を一つの作品と見るとき、その水準が高い事は事実であり、よく考えられた操作系、タイミングよく起きるイベントなど、バランスの良い

システムはストレスを感じさせない。また、細かく変化する娘のグラフィック、その存在感のある振る舞いなどの表現も秀逸である。安易な続編制作が多い中で、本作はシリーズの根本を見つめ直した作品として丁寧に仕上がっている点を評価したい。

ライタープロフィール

高遠 和久 (たかとう・かずひさ)

スキーと蕎麦が大好きな、信州生まれのフリーライター兼N大芸術学部生。読者の皆様、全国のおいしい蕎麦屋の情報を求めています。どこでも行きますので、ゲーム批評編集部「おいしい蕎麦屋はここだ!」係まで よろしくお願ひします。

関連作品

プリンセスメーカー2 [SLG]

メーカー: ガイナックス/機種: PC-9801他/
価格: ¥14,800/発売日: '93年6月15日
独創的なシステムを提示した育成ゲームの金字塔。いまだ根強い人気を誇っており、この作品にしかない味を求めるユーザーも多い。

Writer 高遠和久

PLAYTIME 25時間

実況Jリーグ
パーフェクトストライカー

3Dスティックとサッカー ゲームの幸せな融合

3Dスティックを使用しての自由な操作感と高いプログラム力が光る「実況サッカー」シリーズ最新作。

Writer 編集部

PLAYTIME 20min

サッカーの味を感じる 秀逸な作品

テレビゲームでサッカーのルールを表現することはできても、サッカーの「味」を感じさせることは難しい。ただの集団球蹴りゲームではなく、実際のセオリーが通用する球技としてのサッカーの表現を目指して過去多くの作品がリリースされてきたわけだが、先日N64用に発売された「実況Jリーグパーフェクトストライカー」は、その到達点の一つとして評価したい内容になっている。

特筆すべきは、3Dスティックの使用により、360度自由自在に選手を動かせるようになったこと。また、それに伴い壁パスやスルーパスがボタン一発で簡単に出来るようになるなど、ゲームの自



モーションキャプチャーで取り込んだ選手の動きもリアル

由度がぐんと広がった。サッカーゲームの良しあしの大部分を決めるCOM選手の移動ルーチンも相当改良されており、素早いパス回しやスルーパスへの走り込みなど、丁寧な調整も加わってゲーム中のストレスを相当軽減させている。こうしたハード、ソフト双方の進化によって、実質的な前作に

当たる「実況ワールドサッカー2」(SFC)と比較してゲームの充実度は格段にアップした。

まず中盤を支配し、機を見てのセンターからのスルーパス&サイド突破からのセンターリング。近代サッカーに欠かせない2つの戦術も、この作品ではより明確に感じることが出来る。ポイントはゴール前でエースストライカーにパスが通るか否か。そのため勝つためにはディフェンスラインでの攻防が重要になり、ゲーム中での3-5-2、2-4-4といったフォーメーションの意味もより明確になっている。当然それはゲーム中でのリアル感であり意味合いだが、フィクションが時に現実以上にリアルに思えるのと同様、このゲームでも現実のサッカーの味を感じることが出来る場面が随所に

ある。

8ビットから64ビットへとゲーム機の性能が向上する中で、システムやプログラムの向上という、技術の正当な進化の恩恵を得て発展してきたサッカーゲームというジャンル。その中でもこの作品は確実に新しいステップへと進んだ。今後の飽くなき挑戦を期待すると共に、現状での成果を賞賛したい。

(編集部)

関連作品

バーチャストライカー [SPG]

メーカー：セガ/機種：アーケード/
発売日：'95年夏

MODEL2基板を使い、セガAM2研が制作したサッカーゲーム。ポリゴンを使って表現された選手たちのリアルな挙動が話題を呼ぶ。VSシティ筐体での対戦プレイも人気で、今だアーケードで活躍中。現在続編が制作され大きな期待を集めている

実況Jリーグパーフェクト
ストライカー [SPG]

メーカー：コナミ/機種：N64/価格：¥9,800/発売日：'96年12月20日

天外魔境 第四の黙示録

今後の方向性が問われる 人気RPGシリーズ

セガサターンで発売された天外魔境シリーズ最新作は、何を提示したのだろうか？

天外魔境シリーズの最新作「天外魔境 第四の黙示録」がサターンに登場した。本シリーズは、アニメ、音声といった演出を積極的に取り入れ、CD-ROMという大容量メディアの活かし方の一つを提示してきた。そして、シリーズ初の32ビット機での展開となった本作は、どのような作品になったのだろうか。

本作は、これまで日本を題材にしたシリーズの流れをはずれ、「日本人が考える誤ったアメリカ観」といった趣の、架空のアメリカを舞台としている。ストーリーは、いわゆる熱血ヒーローもの的な展開で、プレイヤーを引き付けるものになっている。苦境に立たされた主人公の幼なじみを助け、悪の元凶に迫っていく展開。また、仲間たちにそれぞれエピソードを与



アニメチックな演出にますます磨きがかかっている。

えることなどで、登場人物を個性豊かに描いている。このように、全体的に本シリーズの流れを改んだ内容で、ファンには楽しめる作品に仕上がっていると言える。しかし、アメリカをイメージした舞台のため、和風RPGというシリーズのオリジナリティの部分が一掃になってしまった。確かにシ

リーズがとってきたスタイル（民話や史実などを独自の視点で消化して物語に組み込む）は本作も健在だが、アメリカの文化、歴史が日本人にとって身に付いたものではないため、これまでに比べて作品の世界にすんなり入っていくことが難しく感じられた。

また、このシリーズの先行きに不安、というか本シリーズをこれまでのコンセプト通りに続けていく難しさも同時に感じた。

CD-ROM媒体のゲームが当たり前となった現在では、本シリーズが持ち得た優位性（アニメ等の演出）を組み込んだゲームは少ない。つまり、他のRPGと差別化することが難しくなってしまうと言えるだろう。正直、本作は演出面での進歩はしたが、トラステイックに進化したとは言えない。

い このシリーズはそろそろ転換期にさしかかっているのではないだろうか。

これまでの方向性を洗練して提示していくのか、システム面での大幅な改革を図るのか……もし今後もシリーズが続くのなら、その変化に注目したい。

ライタープロフィール

星野和之（ほしの・かずゆき）

1969年生まれ。ライター（ヒゲ付き）。今回のBGMは、ムーンライダーズの「ビザールミュージック・フォーユー」。花粉症対策のために毎朝、鼻炎薬を服用。しかし、電車で一眠りすると、いつの間にか鼻から透明な一滴が……。この気恥ずかしい姿を隠すのに四苦八苦する日々をおくる。

天外魔境ZERO [RPG]

メーカー：ハドソン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980／発売日：'95年12月22日

「第四の黙示録」の前作に当たる作品「PLSG」というシステムがあり、現実の世界とリンクして時間が流れ、特定の時間になると時限イベントが発生するという仕組みが興味深かった。

Writer 星野和之

PLAYTIME 43時間

天外魔境 第四の黙示録
[RPG]

メーカー：ハドソン／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'97年1月14日

テラ ファンタスティカ

良かれ悪しかれ落着き着いた 感じのする「良作」

人間のエゴ」という重いテーマが、物語の進行にそって自然に伝わってくる。
スリムなシステムと細部まで気を配った世界観がその一因だ。

Writer 水沢老郎

PLAYTIME 30時間

一見すると地味な
印象があるが……？

このゲームは、純粋なSLGというにはストーリー性が強く、RPGというには全体における戦術部の比重が大きい。ジャンルとしては、「タクティクスオウガ」や「シュヴァルツシルト」のような、シナリオ・シミュレーションに分類するのが妥当だろう。

システムをひとことで説明するなら、まず全体の方向性を確認するフェイズがあり、次に戦場の敵を撃破することで先に進むミッションクリアタイプの戦術級ゲームといえる。難度はそんなに高くなく、部隊の運用に慣れないうちこそ苦戦するが、コツさえ掴んでし

まえばサクサク進める

おかげで、ストーリーを楽しむ
ことに対するストレスはない

あえて欠点を探すとすれば、全体的に落着きすぎているため、第一印象が地味に思えるという点とくらいだろうか。もともと、SLGというジャンルは店頭で衝動的に買いたくなるタイプのゲームではないし、それが兵のタイプや陣形、指揮官の性質、地形効果などを把握して戦う戦術級シミュレーションとくればなおさらだ

ビジュアル自体も、どちらかというと地味な感じがする。キャラクターデザインやパッケージイラストを描いている山田章博氏は、落着いた色と構図が特徴的なイラストを描く著名なアーティスト



AP制の導入で自由度の増した戦闘部分。

たか、絵柄が落着き着いているだけに、とっさに目を引くという点での不利はいなめない

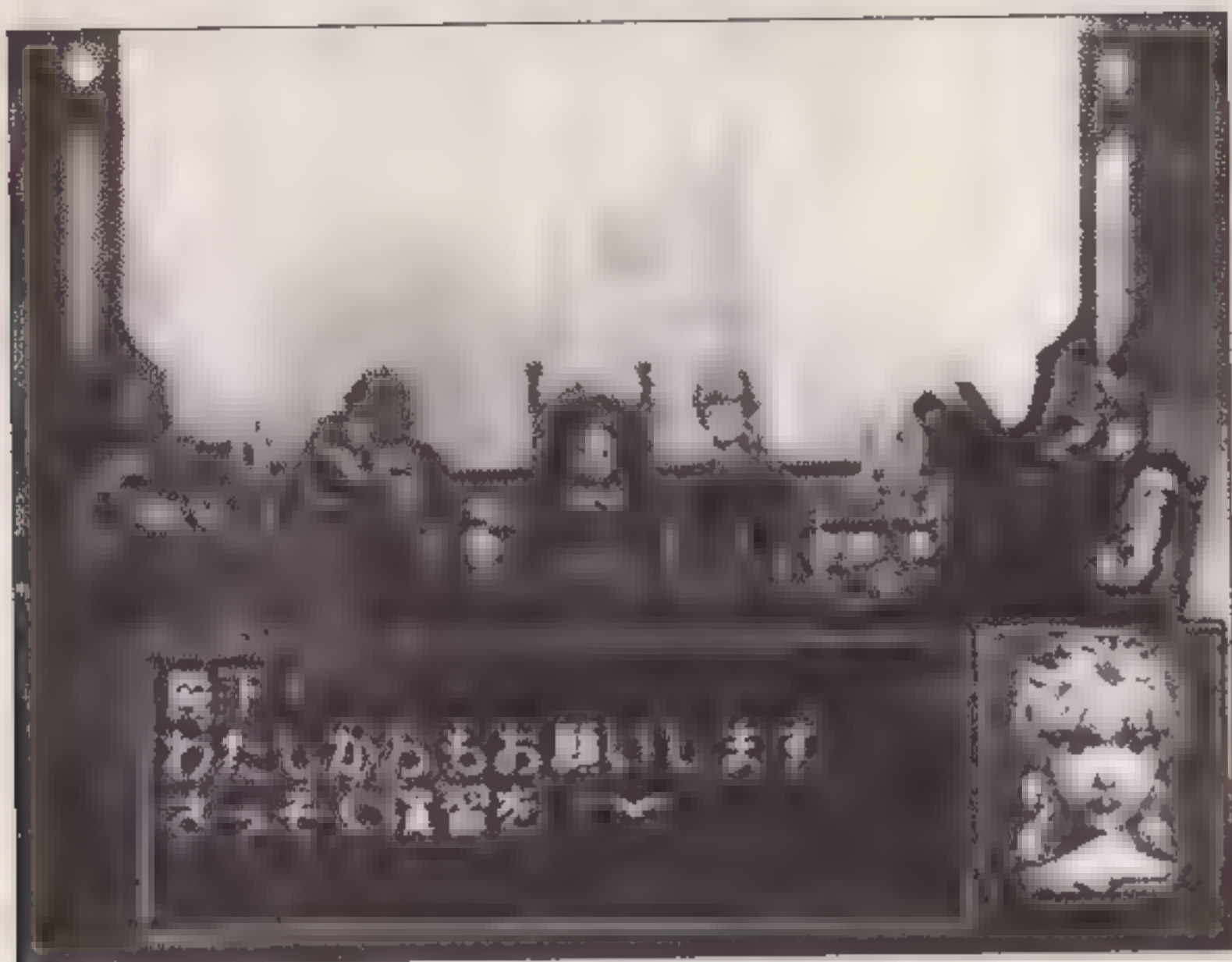
たか、ゲームを「良作」ないし「傑作」とするのはプレイヤーリテイとストーリーであり、一見地味だが、全体としてよくできてい

るというゲームは多く実在する
そして、「テラ ファンタスティ
カ」もそういうゲームだ

堅実な世界観構築と
スリムなシステム

優れた点としてまずあげられるのは、プレイヤーがエンディングを見るまでつきあっていくことになるふたつの要素——『ゲームシステム』と『世界観（主人公が関わっていくワールド）描写』のバランスがとれていることだ。

プレイヤーは、魔物の侵攻にさらされて窮地に立った大公国に、元帥として迎えられた記憶のない女性となり、さまざまな戦場を渡り歩きながら自分の正体を見いだしていくのだが、その過程で彼女



ヒロイックでない落ち着いた世界観が魅力。

がとる行動は3つに分けられる。メインとなるのは、やはり戦場での部隊指揮だ。高低差による攻撃力の修正や、陣形および互いの位置関係（正面・横・背後）による能力値の変化、すべての行動にアクションポイントと呼ばれる行動力がかかわってくるなど、細かいパラメータがちりばめられているわりに、ゲームの進行はスムーズである。その理由は、適度に簡略化されたシステムにあるとっている。確かに、単純化されているが故に、部隊の運用をあやまることで大被害を被ることはあるが、それは他の部隊で挽回できる

し、傷ついた部隊自体も、魔法や戦場にある特殊なポイントを使用することで回復できる。また、部隊の攻撃力は全滅しないかぎり変わらないので、傷ついたままの運用も可能だ。SLGのヘビーユーザーには、『ぬるい』といわれるかもしれないが、シナリオ・シミュレーションは、戦場での駆け引き以上にストーリーを楽しませるゲームである。その点で「テラファンタスティカ」の選択は正しいといえるだろう。

あとのふたつは、年端もいかないう少年大公の相談にのること、彼を君主としてふさわしい人物に育て上げること、国務会議に軍事担当として出席し、今後の国家方針について話し合うことだ。ただ、これらが目に見えてゲームの進行自体に寄与することはほとんどない。おそらく、プレイヤーの意思を反映させるより、ストーリーとキャラクターの描写を主としたためだろう。おかげで、このあたりのゲーム性は薄くなったが、その分多くの演出が盛り込まれており、単なるインターミッション

以上の価値はある。では、ゲーム性の一部を削ってまで描き出そうとしたストーリーの出来はどうか。

こちらも、システムと同じく、それ以上によくできている。何より、ストーリーの流れが世界観と合っており、それぞれのイベントが起きる背景も、ゲーム中に説明がなされていることは大きい。

これらは、前述した国務会議で行われる場合と、作戦中に不慮の事態として発生する場合がある。いずれの場合も、情報がもつとも効果的に、かつプレイヤーが理解しやすい形で提示されるようになっていいる。これによって、随所にある裏切りや奇襲といった卑劣な行動も、当事者の思考がしっかり説明された上で生じるようになったため、プレイヤーが怒りを覚える理不尽さがないのだ。

システムといいストーリーといい、細部まで注意を払った作りには感心することしきりだが、原案に門倉直人氏がかかわっていると聞いて納得した。彼は、これまで多くのTRPGやメールゲーム、

コンピュータゲームにかかわってきたベテランのデザイナーである。最後に、このゲームを一言でま

とめるなら、『欠点のほとんどない良作』という形容が似合う。もし続編が作られるとしても、システムの大筋は変えずにいてもらいたいものだ。あえていうなら、この作品では比重の軽かった国務会議をもっと練りこんで、より国家運営にかかわる立場の人間たちを明確に見せてもらいたいというくらい。前作の名声に拠るようなシリーズ作品を肯定するわけではないが、安心して購入できるタイトルがあるというのはありがたい。

ライタープロフィール

永沢竜朗（ながさわ・いちろう）

1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き、(株)M2のライターとしてメールゲームや攻略本などにかかわり、1日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

関連作品

シュバルツシルトEX 鉄鎖の星雲 [SLG]
メーカー：NECホームエレクトロニクス/機種：PC-9821/価格：¥9,800/発売日：'95年7月15日
多くの勢力が覇権を求めて抗争中の銀河を舞台にしたストーリー重視のSFシミュレーションゲーム。大艦隊を率いての本格的な戦闘が楽しめる。

テラ ファンタスティカ [SLG]

メーカー：セガ/機種：セガサターン/価格：¥6,800/発売日：'96年12月27日

糸井重里のバス釣りNo.1

足元を見つめ原点にかえった 釣りゲームの良作

釣り人口を上げるきっかけとなったバス釣りは、ゲームにおいても人気素材だ。「MOTHER」の糸井重里氏は、バス釣りをどう料理したのか。

「NO.1」を謳う自信

淡水に住むスズキ科の魚、ブラックバスは、高い学習能力とルアー（疑似餌）に掛かってからのフアイトの面白さで釣りの対象として人気が高い。またバス釣りは、ポイント、天候、時間によって、選択するルアーを変えなくてはいけないという多様性と戦略性、そしてそのルアーで巧みに魚を誘って釣り上げるアクション性を持ちゲームに変換しやすい。バス釣りのゲームがよくリリースされるのはその辺に理由があるのだろう。そして今回、「NO.1」という挑戦的なタイトルを掲げ「糸井重里のバス釣りNO.1」は登場した。

監修は、最近釣り人としての露出の多い糸井重里氏。プログラムはHAL研が担当している。「MOTHER」シリーズでおなじみのコンビである。

さて「NO.1」というタイトルは、この作品にふさわしいタイトルだったといえるのだろうか。

多くの釣りゲームが無批判に受け継いできたスタイルがある。ポイントに仕掛けを投げ入れる前に魚の姿をプレイヤーに確認させるというものだ。最もポピュラーな形式を簡単に説明する。まずプレイヤーは魚のいるような場所（朽ち木や岩場など）へ行く。通常ここで画面が見下ろしの2D画面に変わり、プレイヤーはその画面で魚の影を確認。しかる後に釣り開始

となる訳である。ゲームによって、この魚の影で、魚の種類や大体のサイズまでが分かる。

釣りをする際には大抵狙いとする魚がいる。鯉であったり鯛であったりカシキマグロであったりだが、鮎の友釣りのような特殊な釣りを除いて、狙った魚が必ずしも釣れないのが「釣り」だ。さらに狙った魚が釣れたとしても、その大きさは釣る前には分からない。そして、だからこそ釣りは面白い。外道を釣ってガッカリする。サイズの小ささにガッカリする。そうした経験があるからこそ、狙った魚、それも大物を釣り上げた時の喜び、快感が大きいのだ。だがそういういった情報が事前に分かっってしまうなら釣りの楽しみは半減してしまう

同様に、釣りRPG「川のぬし釣り」から「フィッシュ・アイズ」へ至るパック・イン・ビデオの1連のシリーズが採用している水中視点画面も「釣り」自体からは遠く離れている。水中にカメラを置きその画面を見て釣りをする人などいない。また先に述べたように魚の姿が見える釣りなど面白くない。「フィッシュ・アイズ」自体は、制作者自ら「これは魚で遊ぶゲーム」と明言していることから分かるように、作品の主眼が「釣り」よりも実写映像で魚の動きを見せる部分に重点が置かれている（釣りゲームとして遊ぶ気は起きない）。だが「フィッシュ・アイズ」の好調なセールスに影響を受けて

Writer 林村わたる

PLAYTIME 35時間



「バス釣りNo.1」の舞台、まだ見ぬ大物が泳ぐ鉄馬湖。

か、他の釣りゲームシリーズが水中視点画面を採用しようとしている。何をかいわんや、である。

「釣り」を再現するという方向性

釣り—という娯楽が現実存在している中で、釣りのようなゲームには存在の意味がない。00%の再現は不可能と分かっている、やはり「釣りゲーム」は「釣り」に向かうべきなのではないだろうか。

「糸井重里のバス釣りNo.1」はそこをしっかりと理解した上で制作されている。現実とゲームを

リンクさせる形での、バス釣りとはこういうものなんだよというメッセージがそこにある。

先に挙げたようなシステムの問題は、釣りをゲームに翻訳していく作業の中で生み出された妥協の産物ではあると思う。だがどこまで妥協するかという点で本質を見誤ったのだろう。

「バス釣りNo.1」の釣り部分は、終始釣り人の視点でおこなわれる。魚の姿を事前に確認することはこのゲームではできない。プレイヤーは魚のいるようなポイントにルアーを投げるだけだ。

さらにこのスタイルは、従来の釣りゲームの犯していた、より「釣り」の本質部分に近い部分での誤りを解消している。これまでの釣りゲームは、すでに説明したように、すぐそこに見えている魚にルアーを投げているのと同じだった。ルアーの選択や大抵といった要素は、実はこのタイプのゲームにはあまり関係ない。魚がルアーに反応しないなら別のルアーを使えばいいだけの話だからだ。そしてそれが目に見えるのだ。これで

はより鋭い針を選んで、魚を強引に引っかけているのとは変わりない。だが「バス釣りNo.1」の場合、魚が釣れない原因は場所にあるのか、時間なのか、ルアーの選択なのか、ルアーの動かし方にあるのか、明確に分からない。プレイヤーはそこを悩み、試す。再び間違えて、悩み、試す。ゲーム中何時間何時間も無駄な時間を繰り返す。しかし、その積み重ねが実際に魚を釣り上げた時の喜びに変わる。そしてそれは「バス釣りNo.1」と現実の「釣り」を分なく、糸にもなっている。

もちろんゲーム中、フックハスカのような現実的な挙動を見せるかという点も重要な「バス釣りNo.1」では、その大抵や場所、時間に向いていないルアーを選択して釣りに臨むと、極端にアタリ（魚からのサイン）が減ってしまう。また、同じ場所でも釣り続けているとスレてしまったり釣れなくなる。ゲームとしての細かい部分への配慮も忘れられていない。ポイントルアーをキャスト（投げる）する。その、飛んでいくライン

（釣り糸）の動きの気持ちよさ。おそらくゲーム中、一番多いアクションであるキャストが気持ちいいというのは、小さいようで非常に重要な

「バス釣りNo.1」が「No.1」にふさわしい作品として生まれてきたのは、糸井氏自身が、いまだ釣りに、そしてゲームに悩む人だからなのだろう。考える人は、そうでない人よりも本質に近い場所にいる。1つのスタイルに安住して本質から離れていくのはあまりにも愚かた。でも、現実はその近くにないか？

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ 編集者兼ライター コンビニのサービスを考える会、副会長 オールジャンルにします 最近では「Diablo」が好き インターネット導入を賛成に検討 しているが導入するつもり 世界のみならず「Diablo」するの

ザ・モノポリーゲーム2 [ETC]

メーカー：トミー/機種：スーパーファミコン/
価格：¥11,500/発売日：'95年3月31日
こうしたゲームの肝は、いかに現実の遊びと近づけるか このモノポリー、CPUプレイヤーが良くできていて、一人でも楽しい。手に入りにくい、探して遊ぶ 糸井氏監修

シヴィライゼーションII

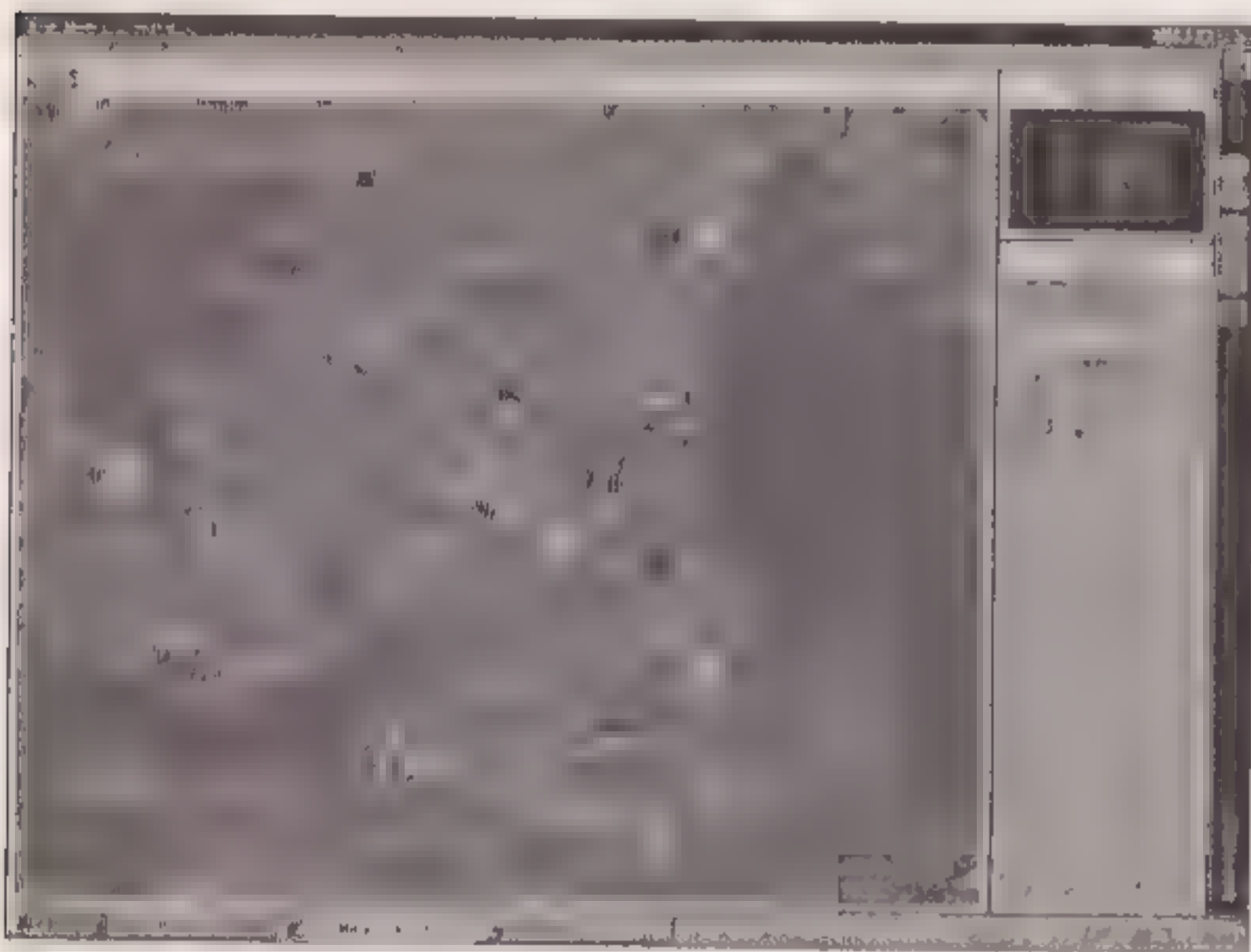
名作の続編。完熟したゲーム制作の妙

英語版から遅れること1年。全世界で85万本を発売した「シヴィライゼーションII」の完全日本語版が発売された。作者の思想と古典的なゲームデザインの融合が光る。

シミュレーションゲームの本質を高いレベルで表現

「シヴィライゼーションII」は完熟したゲームだ。現実の追体験というシミュレーションゲームの本質的な魅力をも、古典的なボードゲームの流れを汲むシンプルで機能的なゲームシステムが十二分に表現している。制作は米マイクロプロセス社の看板ゲームデザイナーであるシド・メイヤー。

プレイヤーはある国家の首長となつて世界を探索し、都市を造つて領土を拡大し、交易や開発を行って経済力を高め、軍備を整えて時にはライバルの文明と戦争を行う。その過程で「アルファベット」「蒸気機関」「鉄道」「原子力」といった技術を発明し、最終的に恒星間移民を行うか、ライバルの文明



俯瞰視点の画面は分かりやすく情報量も多い。

をすべて征服するというのがゲームの目的である。期間は紀元前4000年から西暦2020年までの約60世紀。国家を運営しながら人類の文明史を追体験できるというのが、このシリーズの大きな魅力だ。

実際、歴史の教科書を開くよりもこのゲームをプレイする方がよ

り深く人類の文化・文明史を理解することができる。「通貨」と「法律」なしには「交易」が誕生しないなど、一つの事柄が他の多くの事象に影響を与えていることに気づかされるのは、机の上の勉強だけでは実感しにくい新鮮な感動だ。また、「専制政治」や「君主政治」では都市の腐敗は免れないが戦争は仕掛けやすく、「民主主義」では維持に大きなコストがかかるものの都市は決して腐敗しないといった様々なルールは、まさにシド・メイヤーの歴史観でありメッセージなのだろう。

この魅力を伝えるためのゲームシステムは、都市やユニットを逐次計算していくという古典的なボードゲームの流れを汲んだシンプルなもの、IIでも視覚的な面が強化された他、前作で不自然だ

った点、遊びにくかった点が整理されるに留まっている。リアルタイム演算もユニット毎のAI処理もない、まさに正統派のボードゲーム風デザインだ。だがこの細かい改良が遊び易さを格段にアップさせ、前作同様世界的なヒットへと繋がった

本当に面白いゲームに必要なものは何か。それはゲームデザイナーの明確な思想と、それを伝えるためのシンプルで機能的なシステムだということを、このゲームは改めて主張している。

(編集部)

関連作品

CIVIZARD 魔術の系譜 [SLG]

メーカー：アスミック/機種：プレイステーション/価格：¥5,800

発売日：'97年1月17日

「シヴィライゼーション」の流れを汲む、アスミックのオリジナルSLG。ファンタジー世界を題材に、魔術による世界統一を目指す。

シヴィライゼーションII
完全日本語版 [SLG]

メーカー：メディアクエスト/機種：Win/価格：¥9,800/発売日：'96年12月6日

Writer 編集部

PLAYTIME 25時間

年刊

ゲーム批評'96

下半期

A5判/360ページ/定価1,480円(税込)

好評発売中

激動のゲーム業界の半年間の軌跡が一目で分かる企画が満載

- ・スクウェアPS移籍、その後
- ・データで見る'96年下半期
- ・ゲーム批評無責任大予想

他、本誌Vol.8~Vol.10までの内容をベスト・リミックス

- ・スクウェア幻想の真実
- ・胎動...アドベンチャー
- ・ゲームは誰が作っているのか

「ひまわり地獄」特別編、ゲーム批評鑑定団など、特別書き下ろしページも充実



編集
発行

マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGBビル

ゲーム批評特別編集

投稿ゲーム批評

読者あつての本ですから

A5判/100ページ/定価750円(予価)/'97年4月25日発売予定

度重なるお願いの結果、本当にたくさんの投稿が集まった。更に、「読者あつての本ですから」だけのスペシャル企画も続々決定！ ゲーム批評特製「うーちゃん」シール(予定)！ そしてあの先生の描き下ろしマンガも掲載予定だ！ 本当にお待たせしたが、相應の、いやそれ以上にパワーアップした内容になって、いよいよ4月25日に登場！ 待たせた甲斐はきっとあります。



編集・発行

株式会社マイクロデザイン出版局

〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGBビル3F

TEL03-3206-1641(販売) FAX.03-3551-1208

破格の読者コーナー

読者

あつこの本です

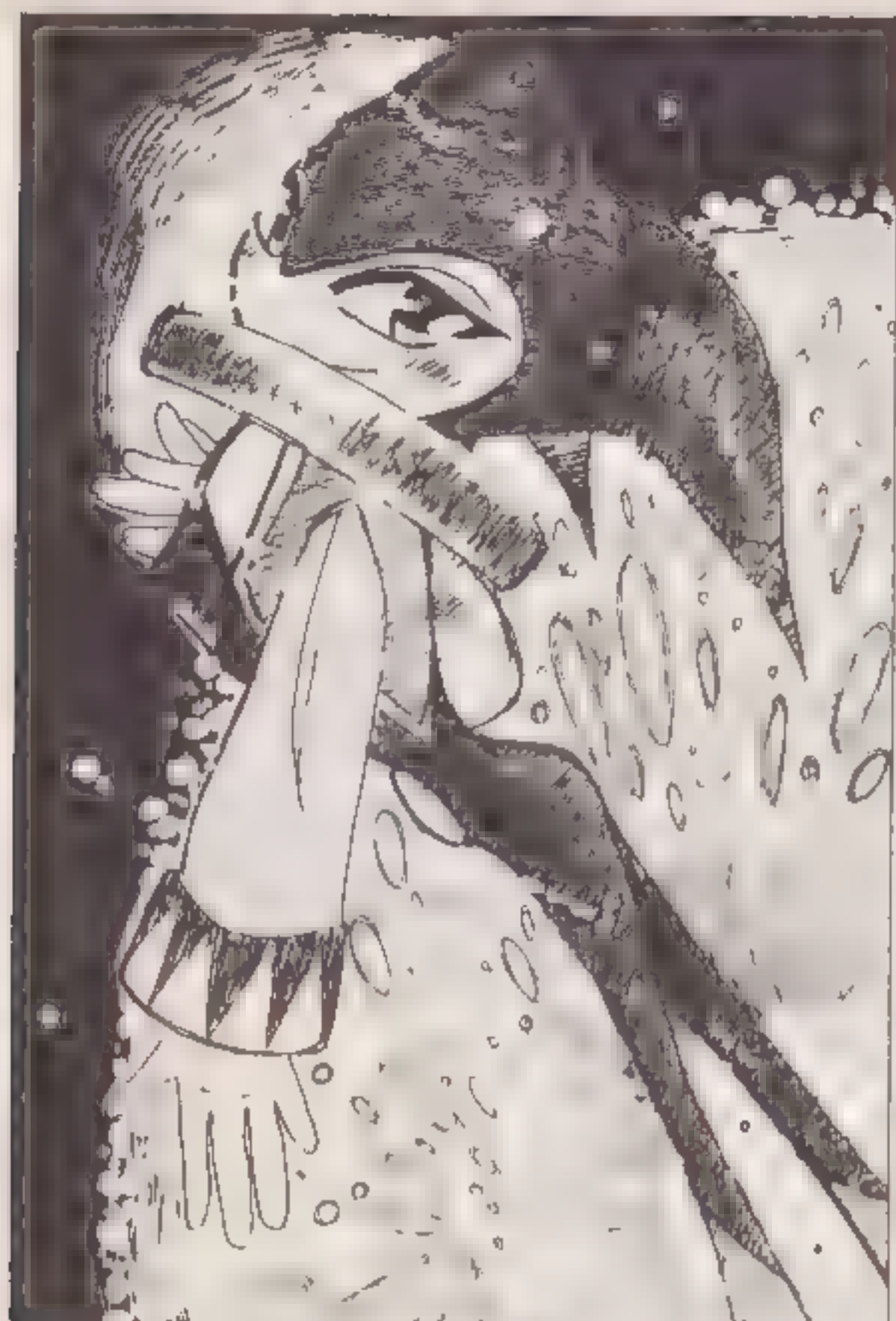
な

「ファンキー」編集部員
「狂い咲き読者コーナー」

○お待たせしました。ゲーム批評の読者コーナーのお時間です。担当は松井と……

◎アシスタントの古庄です。俺は今、バスフィッシングに夢中だ。今日も大物を狙うぜ！

○また「バス釣りNO.1」です



(宮城県 Fモン) ★たまごっちはA-LIFEを参考にしたのか!? (古)

か? すっかりおやじゲーマーですね

★古庄さん、僕も風邪ひいて39度の熱がでました。一番つらかったのは、腹痛・吐き気・寝不足の三重苦状態の中、病院で1時間待たされた事です(ちなみに診療は点滴を含め20分で終了)。

(宮崎県 ぶうかJターボ)

○人間、熱が出ると何をするかわからないよな 俺も高熱にうなされて

いる間、知らない内に「たけしの挑戦状」をプレイしていたらしい。(古)

○それは怖いですね (松)

○しかも、気が付いたらエンデイン

グだったのた! なんと自分が怖かったぞ。(古)

★あの安さ爆発の「さくらや」から内定をもらった! これでフリーターも卒業だ! んで、就職祝いに何かくれ。(東京都 シュウ)

(古)

○プレゼントできるような物、ありましたっけ? (松)

この前、どきどきにまぎれて宝物をかき集めたのたっ! (古)

またまた福袋ですね (松)

★「パラッパラッパー」というタイトルは、2、3年前に教育テレビでやっていた「のびのびノンちゃん」に出てくる「はらっぱらっぱ」からヒントを得たのだろうか。知りたい……。(愛知県 びやう)

◎なんの意味だか、よく分からない……

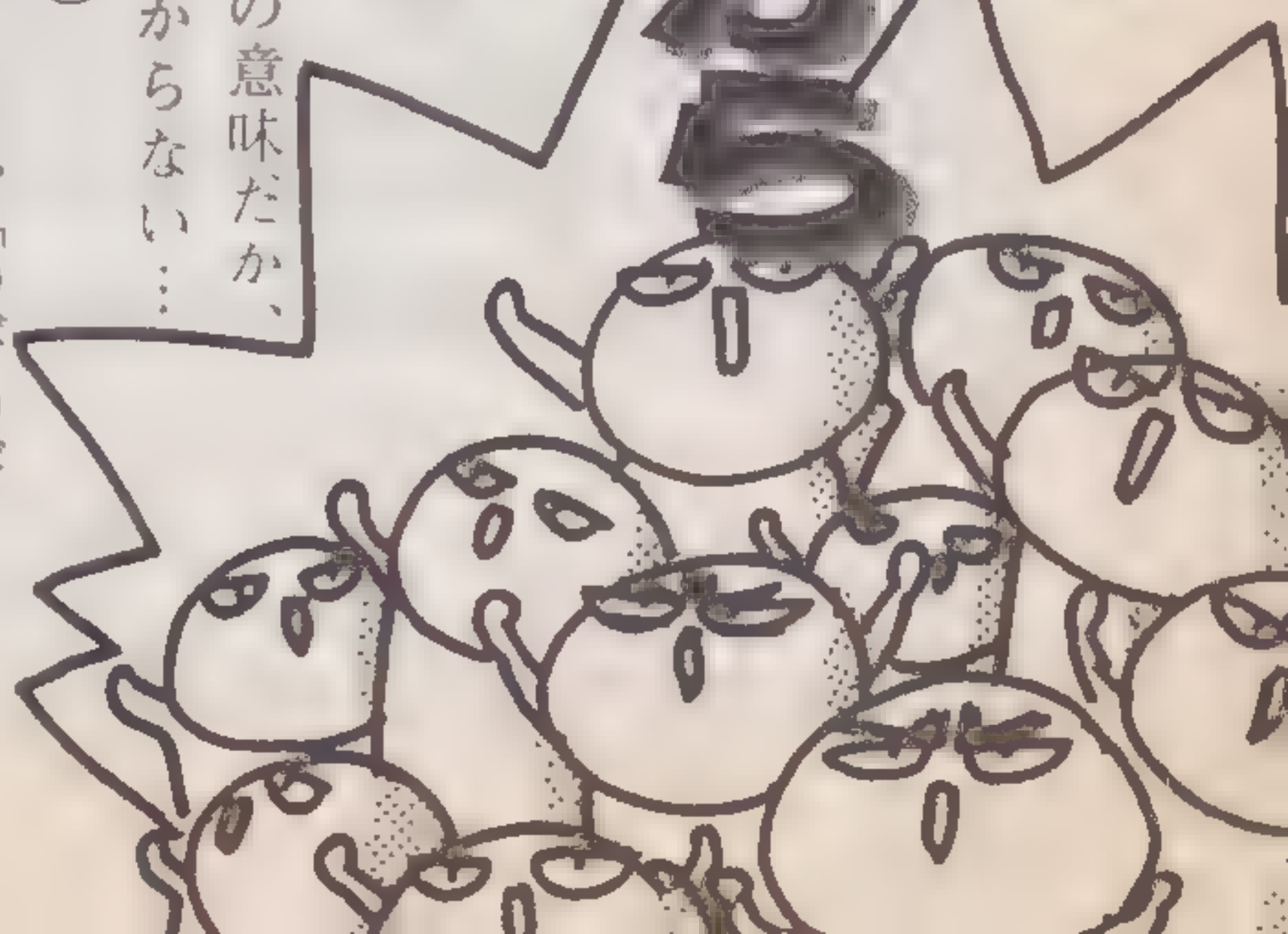
(古)

○説明すると、「のびのびノンちゃん」は小学校低学年の道徳の授業などで教材として取り上げられる人形劇で、その中で登場する主人公ノンちゃん(1年生)とその友達が集まって遊ぶ原っぱの名前が「はらっぱらっぱ」なのです。この「はらっぱらっぱ」の名前は、当番組のオープニングソングにも出てきます。(松)

★一昔前ならば、そろそろ猿岩石をフィーチャーしたゲームが出る頃。確かに安易なキャラクターゲームはメーカーの首を絞めますが、ちよつと寂しい気もします。

(長野県 史崎稔之)

○昔はヘンなキャラクターが多かつ



百円道場 最終回

硬派Tinhat



た。たくさん寄せられましたが、ありがとうございます。(松)

◎アンケートハガキが多いと読者コーナーが作りにやすいので、みんなヨロシクっス！(古)

◎編集長、コメントお願いするっス。(占)

◎編集長、コメントお願いしますっス。(占)

◆この先の編集部生活が不安で

す。(新人柴田)

★前号まではアンケートハガキは書いたことがなかったのですが、長崎県からはアンケートハガキが一通も来てないとのことですので、初めて書いてみました。お役に立てれば幸いです。

(長崎県 腹違いの双子の弟)

★「一体どうしてしまったというんだ。青森県ゲーム批評者の皆、誰一人としてアンケート出してないだどー。ゲームの今後を考える意味で今がどれほど重要な時期か分かっているのかー」と言いつつ、私も出し忘れていたのです。許して。(青森県 スランパ)

◎前回ここで呼びかけたこともあって、今回はアンケートハガキが

たですよね。「カケフ君のジャンプ天国」とか「チャイルズクエスト」とか。(松)

◎どうせやるなら、ジャッキーエンの対戦格闘ゲームぐらいやって欲しいよな (占)

○あれはちよつと……。 (松)

★「あとがきまんが批評くん」の批評。ファミ子はV・O・I・10で「わたしは批評くんが好き♡」と日記に書いてるが、V・O・I・13になって「これは恋！」と戸惑う、というような心理の流れに矛盾がある。作り込みの甘さを感じる(あくまで親しみをこめた皮肉です)。(滋賀県 よろずや)

◎新人・柴田君の初出社の目がちやうど修羅場で、みんなが床で死んだように寝ていたのを見て驚いたそうです (松)

★読者のコーナー、軽いノリですがいいです。それでなくても、重い記事でイッパイなんですから。お堅いものに関しては「読者の批評」で扱うとか…。(大阪府 平新二)

前号でもお伝えしたように、ゲーム批評編集部は引越しました。引越しの際、編集部のいたるところからガラクタ……お宝が山のように発掘されました。そこで、編集部引越しを記念して「ゲーム批評特製豪華うーちゃん福袋Ⅲ世」を1名様にプレゼント！ 欲しい人は、アンケートハガキの隅に「福袋プリーズ」のコメントに、ゲーム批評を崇め奉る美辞麗句を添えてお送り下さいませ。

「これ、もらって嬉しい人いるの？ やめよーよ」
(斎藤編集長・談)

次のページも
読者コーナー

★アンケートの狭間から

○今回の「アンケート」の狭間から

は『あなたの最も腹が立ったゲームは?』のランキングです。(松)

◎こうしてみると、RPGが多いねえ 長時間遊ぶものだから、やっぱり腹が立つことが多かったりするんだろ(古)

○面白い意見をいくつかピックアップしてみると……(松)

★「燃えろ!プロ野球」……バン

トがホームランになる野球なんて……

……。(東京都 TOF)

★「ファイプロ外伝」……馬場がない。(埼玉県 中野猛虎会)

★「惑星ウツドストック」……こ

れでメガCDの未来が読めた。(岐阜県 ましりと)

★「スーパーマリオ」……昔、マ

リオはバックランドのパクリだと思ひ込み、一人憤っていた。(兵庫県 G1R)

★MSX版「沙羅曼蛇」……難易

度が高い上に別売り「グラディウス2」がないと真のエンディングが見れない。(広島県 みぞぐち)

★「ボンバザル」……1. スーフ

アミと抱き合わせで買わされた。

2. あまり期待していなかったが、

実際やってみてつまらなかった。

3. 中古屋に売ったところ、80

0円にしかならなかった。

★「忍者ハットリくん」……ちく

わと一緒に鉄アレイを投げられた

から。(大阪府 本城嘉太郎)

みんな憤っているねえ ちなみ

に、俺がもつとも腹が立ったソフ

トは「バス釣りNO.1」たーな

ぜなら魚が釣れない(古)

自分勝手ですね(松)

あなたの最も腹が立ったゲームは? (13号アンケートより)	
1	エネミー・ゼロ
2	ファイナルファンタジーVII
3	ファイナルファンタジータクティクス
4	アークザラッドII
5	たけしの挑戦状
6	シャイニングウィズダム
7	ロマンシング サ・ガ3
8	結婚
9	聖剣伝説2
10	サクラ大戦

最近面白かったゲームソフト

今回のランキングは、前回とは

打って変わってプレイステーション

勢が上位を占めました。あまり

の変化に編集部一同、驚きを隠せ

なかったです。こういったところ

からもPS優勢の現状が見て取れ

ますね

このままPSソフトが上位を独

占し続けるのか、SS・N64の巻

き返しがあるのか、次のランキン

グが今から楽しみます

ちなみに、今ゲーム批評編集部

……

……

順位	ソフト名	ハード
1	ファイナルファンタジーVII	PS
2	パラッパラッパー	PS
3	レイストーム	PS・AC
4	ソウルエッジ	PS・AC
5	ドラゴンクエストIII	SFC
6	トゥルー・ラブストーリー	PS
7	EVE burst error	SS
8	女神異聞録ペルソナ	PS
9	サクラ大戦	SS
10	マリオカート64	N64
11	風来のシレンGB	GB
12	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	PS
13	ファイターズメガミックス	SS
14	電腦戦機バーチャロン	SS・AC
15	エネミー・ゼロ	SS

で流行しているのは、「蒼穹紅蓮隊」

「I.Q」「Diablo」「トゥーム

レイダース」などなど。それと、

今回の特集で扱ったこともあり、

初代ファミコン、メガドライブ、

PCエンジンなどの古き良き時代

のソフト群が大復活を遂げてます。

でも、昔に熱中したソフトを改め

てプレイするのは、つらいものが

あります。「チャレンジャー」とか

「パンゲリングベイ」とか「謎の村

雨城」とか、今やるとそんなに面

白くなかったりして……。でも、

過去があるから未来がある。面白

いものは後の世代に受け継がれて

いくのだと思うのです。

★ 女性ゲーマー 救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではの
ご意見やゲーム観を取り上げるコ
ーナー。担当は、2号になると小
野状態になってアーバン行きにな
りそうになる古庄です（太字の
意味が分からない人は、『年刊ゲ
ーム批評'96年下半年期』を買って勉
強しようぜ！）。

★私はバレエを習っています。先
日レッスン中に、レッスンの終わ
ったクラスの子供が更衣室から出
てきて、「たまごっちが鳴いてる
ヨー。早くしないと死んじゃうヨ
ー」と言ったとたん、思い当たる
人々が一齐に更衣室に戻ってしま



名ミニゲームの出来は
度々本誌に載っているが、
多分と書いてあるが、
本誌の重要部である
というわけだ。

ったため、レッスンを中断したこ
とがある。なんと先生まで……。
ゲーマーを自認する私も、負けた
ぜ、ってかんじ。

（東京都 うびじや）

◎いやはや、すごい人気ですね、
たまごっち。新種は発売されるわ、
母子手帳は出るわ、ト○ナイトで
は頻繁に取り上げられるわで俺は
なんだか食傷気味。畜生、俺が最
初に見つけたブームなのに！
ちなみに俺はコギャルが嫌い
○今回の古庄さん、なんだか過激
ですね。（松）

★「しゃべるより先に名前入力が
できるようになった」うちの息子
は、今では疲れると「だめーじを
うけた」、食事のあとは「かいふ
くしたー」、おもちゃは「てにい
れたー」と言い、「村」と「城」
という漢字が読める4歳児になり
ました。この春から幼稚園
ですが、おもしろいのでほ
っておこうと思います。

（東京都 御畑郁子）

◎お子さんはなかなか順調
に育ってます。もうすぐ幼
稚園入學ですか。もっとも

っと徹底教育して
「電脳園児バーチャ
ロン」に育て上げ
てくれっ！

■くだらない……

（古庄以外の編集部
員一同）

★13号の表紙……

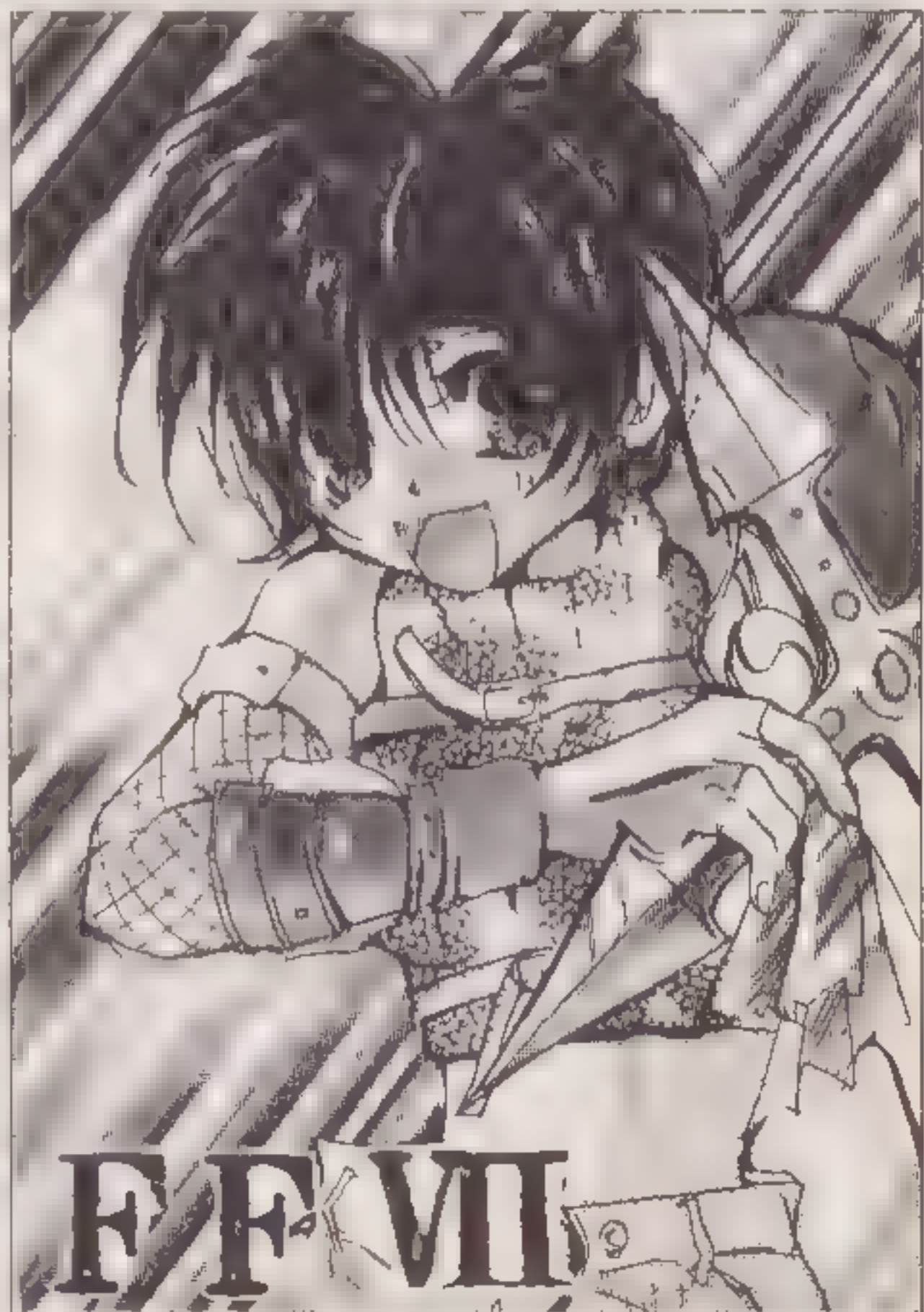
私はゲーム雑誌を
買う時はきれいな

服（そうでもないけど）を着てい
るのですが、アレではさすがに買
えませんでした。誰を対象にして
雑誌売ってるの!? やっぱ男の子
なんでしょうね……しかたがないけ
ど。今までけっこう買いやすい本
だったのになー。

（宮崎県 たいラント）

◎うーん 前号の表紙は全体的に
評判が良かったんだけど、女性ゲ
ーマーにはちょっと買いにくかつ
たか？ うーん。女性買いやす
い表紙って、どんなだろう そう
いえば、7号以来、美形男性キャ
ラは登場してませんな。というわ
けで、次号の表紙に期待だ！

★13号のこのコーナーのラストの
部分について、私も一応ですが、



（京都府 卯月めい）
★私はケット・シーとシドを使っています。（松）

セガに脳天直撃、サターンはTV
につなぎっぱなしです。ちなみに
PSはFFVIIと一緒に、友人宅へ
奉公に出ています。

（愛知県 伊穂理）

◎「スーパーファミコンで頑張っ
てます」「まだまだファミコンが
現役です」という声はけっこうあ
ったけど、『サターン命！』な女
性ゲーマーはどちらかというと少
数のようで……。合併もしたこと
だし、「メガドラっち」「デジタル
ダンスミックスvol.2」シャ
アザク（三倍速い）で挽回を目
指せ！



次は「読者ニヨル
批評ページ」です。



読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十三回



今月の選者・小野さん

と、いうわけで登場の小野さん(34歳、独身、がんばれ吉田タイガース)です。各球団共スタートダッシュを目ざして張り切る季節ですが、皆様いかがお過ごしでしょうか。旅好き野球好きの小野さんとしては、アメリカ一周大リーグ観戦長距離バスの旅ホットドック&ビール編なんてのが良いんじゃないかと夢を抱き続けて34年です。あとアエロフロートで行くナホトカとイルクーツクの旅ウォツカ&ボルシチ編とか。とまあそんな感じで今回も読者批評の始まりです。

重いストーリーにもかかわらずすべてが楽しかった「FFVII」

グラフィックの緻密さにCGがプラスされて「ファイナルファン

タジーVII(以下FFVII)という架空の世界が見事に築き上げられていました。そのため、フィールド上のキャラが小さすぎるとか、どこが歩けるのか分からないというのは、気にはなりましたが許せてしまう、そのくらいの力を持っています。特に「ゴールドソーサー」なんて『FFVII』の中のデイズニールント』行ったことがないだけにそう思ったのか、デイズニールドで遊ぶのって、こんな感じなのかも知れないなと勝手に想像してしまうほどです

あとはバトルですね 良い動きをするキャラに、わくわくさせてくれる魔法の視覚効果がATB(アクティブタイムバトル)に新たな緊張感を持たせてくれます。マテリアの存在で誰でも魔法が使

えるために、攻撃時の各キャラの個性がなくなるのではと心配でした。でもそれを補っているのがリミット技なんですよ。覚える構造が少々複雑ですが、どちらもストーリーの重さを忘れるくらいに楽しくて仕方ありません

でも、どうしても許せないことが一つあります。なぜに幻獣の品まつたマテリアまでが道端に落ちこちているのか、と

いうこと 幻獣世界の怪獣や精霊たちなたけに簡単に手に入っても良いのかなあと思うわけです。自分たちの手で倒して仲間に出来たら良かったのですが、召還獣の演出には度肝



神奈川 齊藤しなこ

を抜かれているので「いらん」というほど贅沢ではありません。ただ次回作でこの矛盾が解消されることを祈るくらいはさせて下さい。細かいことを言い出すと世界観に無理があるのかも知れませんが、重いストーリーにもかかわらずすべてが楽しいと感じた、その気持ちを大切にしたいです。

(大阪府 平新一)



様々な声が挙がった FFVIIの読者評

超大作RPGだけあってFFVIIには多くの批評を頂きました。紙幅の都合上1本しか掲載できませんでしたが、他は「読者あつての本ですから」で紹介できるのではないかと思います。少しだけ内容を紹介しますと「星の命と様々な人間関係が絡み合い話がテンポよく進んでいく。迫力あるCGムービーと音楽が上手く合わさっていて良い」「CGは美しいがリアリティに欠ける」「主人公と新羅はマテリ

アを道具とする点で本質的に同じなのでは」「次世代機でのRPGのあり方を示している」「SF的な世界観で、もはやファンタジーではない」等々。編集部からの批評とも合わせてお読み下さい。

ドラクエVIのAIって 違うと思いませんか？

ゲーム批評第8号の「ドラクエVI」の批評中（写真の説明書き）で、「AI戦闘も賢くなり、レベル上げも楽しい」とある。後半部分については異存のないところだが、前半のAI戦闘については、その

賢くなるべき方向性が違うんじゃないかと感じた

AIが初めて導入された「IV」では、自分も含めた誰もが白紙の状態から、戦闘を重ねるにつれて効果的な攻撃方法、最大HPなどを徐々に、しかし確実に学習していく過程が明確に表現されていた。初対面の敵相手だとみんな相手を倒すまで最大の攻撃を仕掛けるけど、次回以降はあと数ポイントで倒せるとなると魔法使いキャラでも武器で攻撃したりもした。徐々に戦い方を学んでいるのは自分も同じだ。その感覚が実に心地よく、戦闘がとても楽しみだった。

しかし「VI」では、初対面の敵のことを仲間たちは知り尽くしていた。最初から相手に効かない呪文は絶対唱えないし、数ターン目にいきなり弱い攻撃呪文を唱えたなどと思ったら、その数ポイントのダメージでばっちり敵が倒れたり。確かにこれは賢い。だが、何か違うわないか？ どうして仲間たちは最初から敵のデータを知ってるの？ 皆さん、こういった形での「賢さ」を望んでいたのでしょうか。

私は違う。私はただ、クリフト、何回死んだら学習することを覚えるのか君は、と言いたかっただけだ。最初から仲間が賢くあつて欲しいなんて思ったことは一度もなかった。すべては、交流なり、時間なり、争いなりを通して学習していくものだから（ゲームの仲間ももちろん人ですよ）。

少なくとも私は「VI」のAIには少しも「学習機能」らしさを感じなかった。最初から賢いから便利ではあるが、それ自体が楽しくはなかった。なに面倒なこと言つてやがるんだって？ そうかなあ。でも、だつておかしいじゃないですか。初対面から相手のことをすべて知っている人なんて。私はそんな人ときあいたくないぞ。

（愛知県 副島圭子）



コンセプトに沿った アイデアの取捨選択

「IV」のAI戦闘システムは、当時賛否両論がありましたよね。その分、次回への期待を抱かせたシステムでもありました。確かに、共に旅する仲間という側面から見



東京都 人間コンセント



愛知県 水樹改め清水千勢

れば、副島さんの感じられたこともよく分かります。おそらく「IV」

の学習型A-1戦闘とマニュアル戦闘を選択できるのが理想だったのでしょうね。ただ「VI」のテーマは「発見」であり、「仲間」ではありませんでした。そのため堀井さんとしては、A-1戦闘を洗練させるよりも、世界の表現や物語に力を入れたのかもしれませんが。皆さんはどう感じられたでしょうか。

「ルナ」の戦闘システムに見る小さくて大きな改良点

「ルナシルバーストーリー」の戦闘には珍しいシステムが存在する。それは敵の次のターンの攻撃

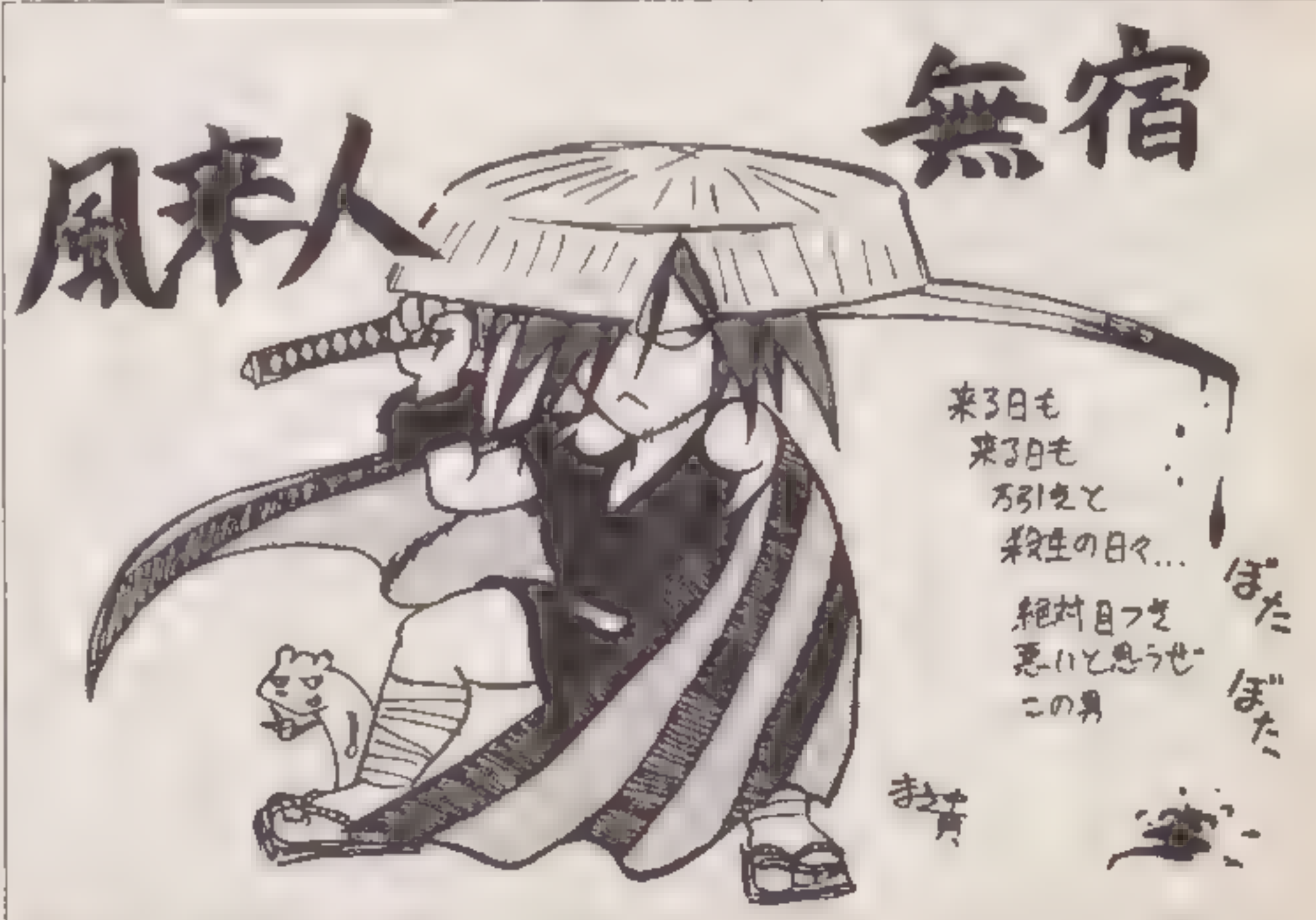
け、無意味のような気がするが、実は違うのである。

一般のコマンド入力式RPGの戦闘では、プレイヤーに与えられる情報は敵、味方のステータス（HP、MP、毒やマヒなどの状態）のみ。プレイヤーは敵のレベルや、味方のHP、MPと相談しながら攻撃する。しかし、防御となると敵がするかもしれない攻撃を防ぐために防御魔法を使うとか、一番強い攻撃を食らっても死なないようにHPを回復するといった、バクチと保険の世界でしかなく、戦いの本質である相手との駆け引きや読みあいが存在しない。しかし、ここに敵の次ターンの攻撃という

情報が入ること、バクチと保険は情報に基づいた戦術へと昇華したのだ。

もちろん「ルナ」において、これらがすべて機能しているかはわからない。ストーリー主導型RPGのせいか戦闘は全体的にやさしくなっていて、力押しですんでしまう部分もある。また敵キャラの種類、出現パターンが少ないので、同じコマンドで同じようにダメージを与えられるなど。しかし、ラストダンジョンのボス3体は歯ごたえがあり楽しめる。ことにラスボスHPをほとんど奪う凶悪な攻撃を含む5、6種類もの攻撃を読み、回復魔法と防御魔法を使い分け、さらにはMP回復アイテムの使用タイミングまで計算しつつダメージを与えていく、非常に緊張し、頭を使い、かつ楽しい。

このシステムを洗練させて、コマンドをキャラの行動順の個別入力方式にすれば、SLGや格闘アクションに負けないような楽しめる戦闘になると思う。絶対に飽きられる画面演出ばかりにはしつた



宮崎県 寺岡正貴

り（これはこれで大事）、フィールドを四角く区切つての殴り合いをタクティカルコンバットだという前に、「戦闘」や「戦い」の本質について考えてほしい。

（東京都 宮澤祐）



RPGの戦闘システムって普通ではないですね

確かにRPGの戦闘システムってどれも似てますよね。基本的には攻撃力と防御力の差にランダム要素を加えてダメージ量を計算す



千葉県 ハッピー (K.T.F) ふく介

「ゲームと癒し」に関する書評

る作業を繰り返しているわけで、これはRPGの黎明期から変わリません。でも新世代機の普及でRPGの枠組みが揺らぎつつある中で、戦闘システムだけが同じというのではRPGの可能性を閉ざしてしまいますよね。格闘ゲームの枠の中での一撃必殺ではなく、一撃必殺のチャンバラゲームを作った「ブシドーブレッド」が生まれた。RPGでもそうしたシステムの進化する必要だと思ひます。

昨年の秋に出版された、香山リカさんの「テレビゲームと癒し」

(岩波書店) は皆さんもうお読みになりましたか？ 精神疾患のある子供たちにとってゲームは癒しの機能を持つのではないかという、テレビゲーム療法の可能性について論じた本で、とても面白いです。前半は、教育学や心理学、精神医学の立場からゲーム批判がどのよう論じられてきたかを紹介しており、後半は、自身の臨床体験を元に、心を閉ざしていた子供たちがゲームを通して変わっていく様子などを例示しています。お医者さんの治療の本というと、「重病患者→医師の熱意あふれる治療→病気の克服・完治→感動」みたいなものを想像されるかもしれませんが、香山さん自身、ゲームがすぐに効果を発揮するとうわけではなく、ゲーム療法はまだ仮説段階だと言われています。でも不思議と感動的なのは、「ゲ

ームの持つ暖かさ・やさしさ」が上手く表現されているからではないでしょうか。最近ではゲーム擁護の論文も珍しくなくなってきましたが、それも大抵は「ゲームは悪くない」という意見なのに対して、香山さんはもっと積極的「ゲームはこんなに良いところがある」と主張しているのです。ゲームは、まだ私たちの気づいていない様々な可能性を秘めていると思いますが、その中の一つに「子供の心を開く鍵」という素敵な可能性があることをこの本は教えてくれます。

(千葉県 あのん)



ゲーム関連書籍の紹介や書評などもお送り下さい

ゲームの批評……じゃなくて書評です。こーゆーのも良いなあと思つて載せてしまいました。あの人さん曰く「ゲームに関する本や論文の書評特集やコーナーを作つてはいいかがでしょうか」とのことでしたが、皆さんもぜひ当コーナーにお送り下さい。文字量が適切で内容が面白ければ掲載できると

思いますし、投稿量が増えれば「批評文庫」として常設コーナーに昇格できるかもしれません。

今回の読者批評はどれも力作揃いで選ぶのに苦労しました。残念ながら掲載はできませんでしたが、セガバンダイ社の誕生やドラクエVIIのPS移植など、ゲーム業界の現状を題材にした物もあり、みんなの関心の高さを改めて感じたりもしました。まさに私たちは、今ゲーム史の大きな曲がり角の一つに立ち会っているんでしょね。そんな混乱する時代の証人として誌面に名を連ね、国会図書館に永久保存されるためにも、読者批評に投稿してみませんか。皆様の優れた批評をお待ちしております。

各コーナーへのお便り、投稿は

〒104 東京都中央区

湊2-4-1MGビル

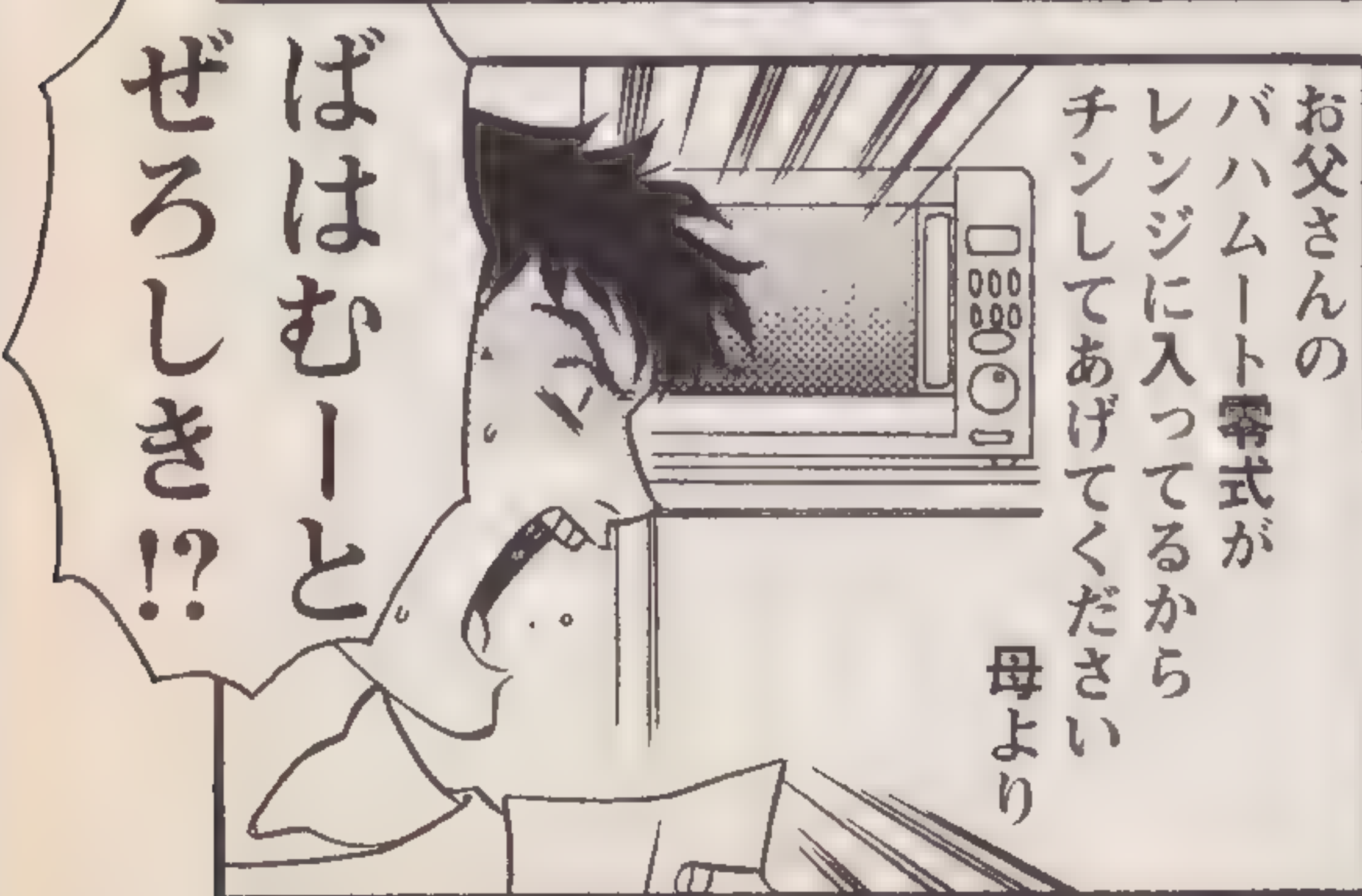
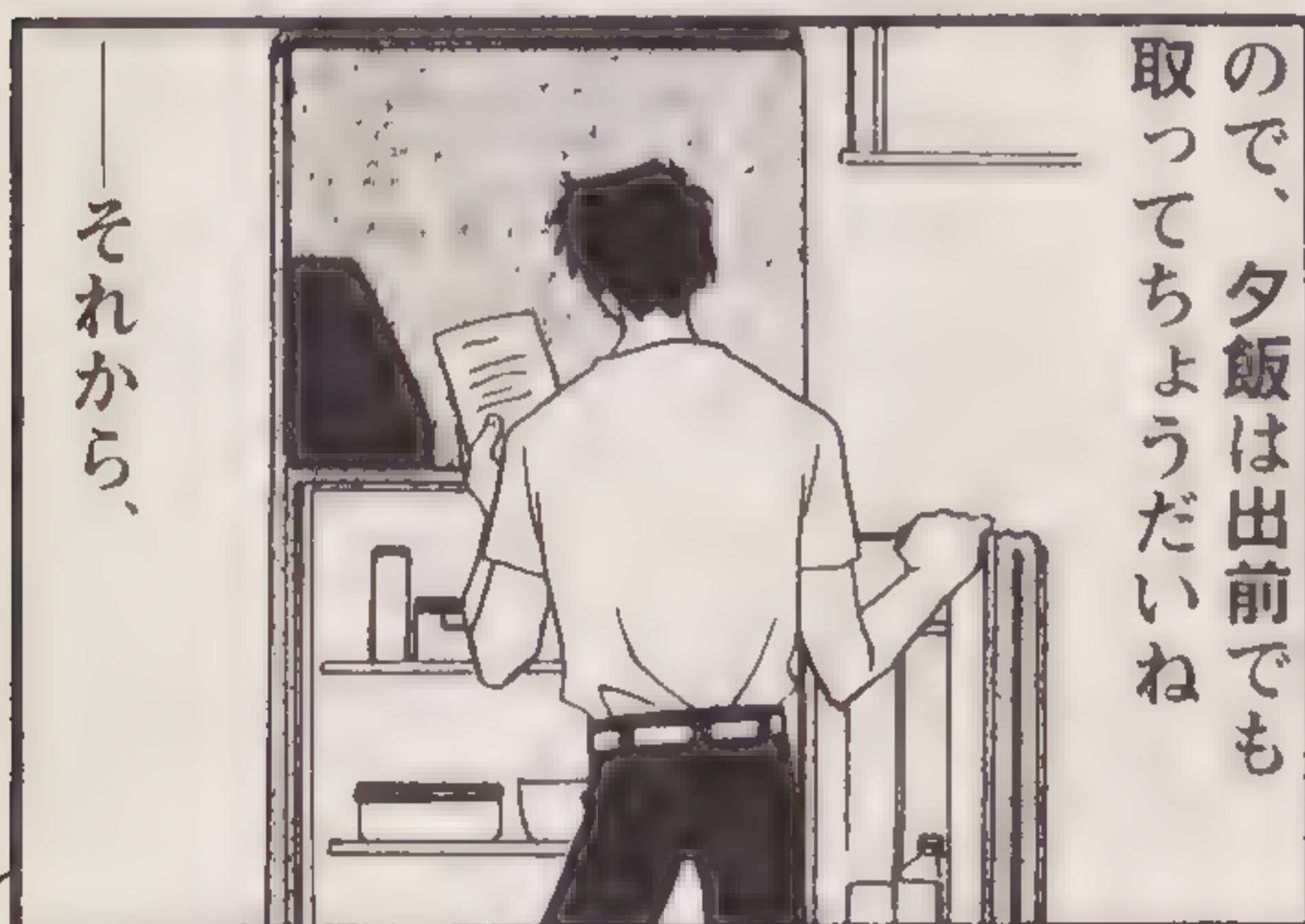
(株)マイクロデザイン出版局

『隔月刊ゲーム批評』編集部

読者コーナー係まで

次回締切は
5月6日です。

注意！ ゲーム批評の住所が変わりました！



心まわり 地獄

HIMAWARI JIGOKU

16

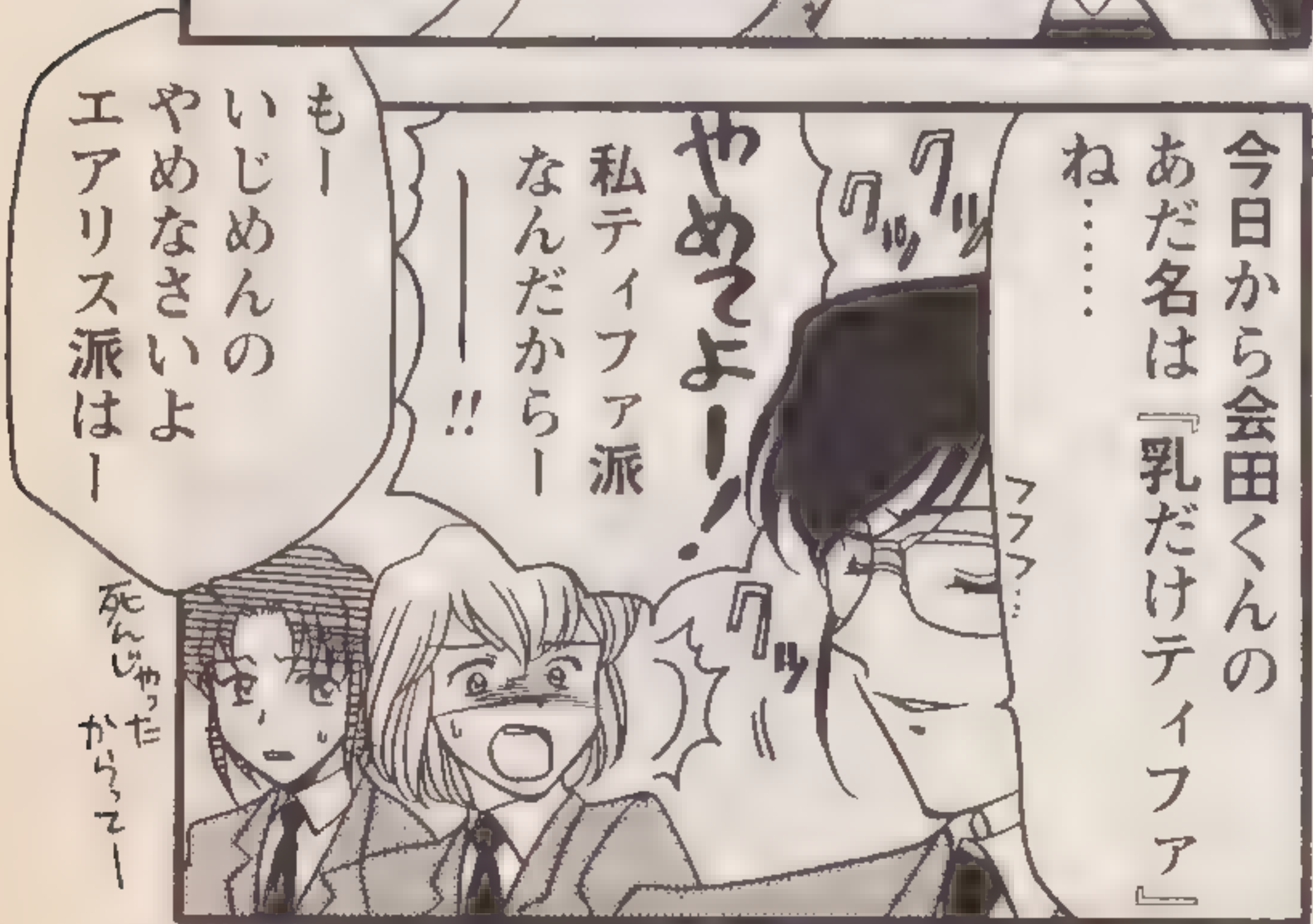
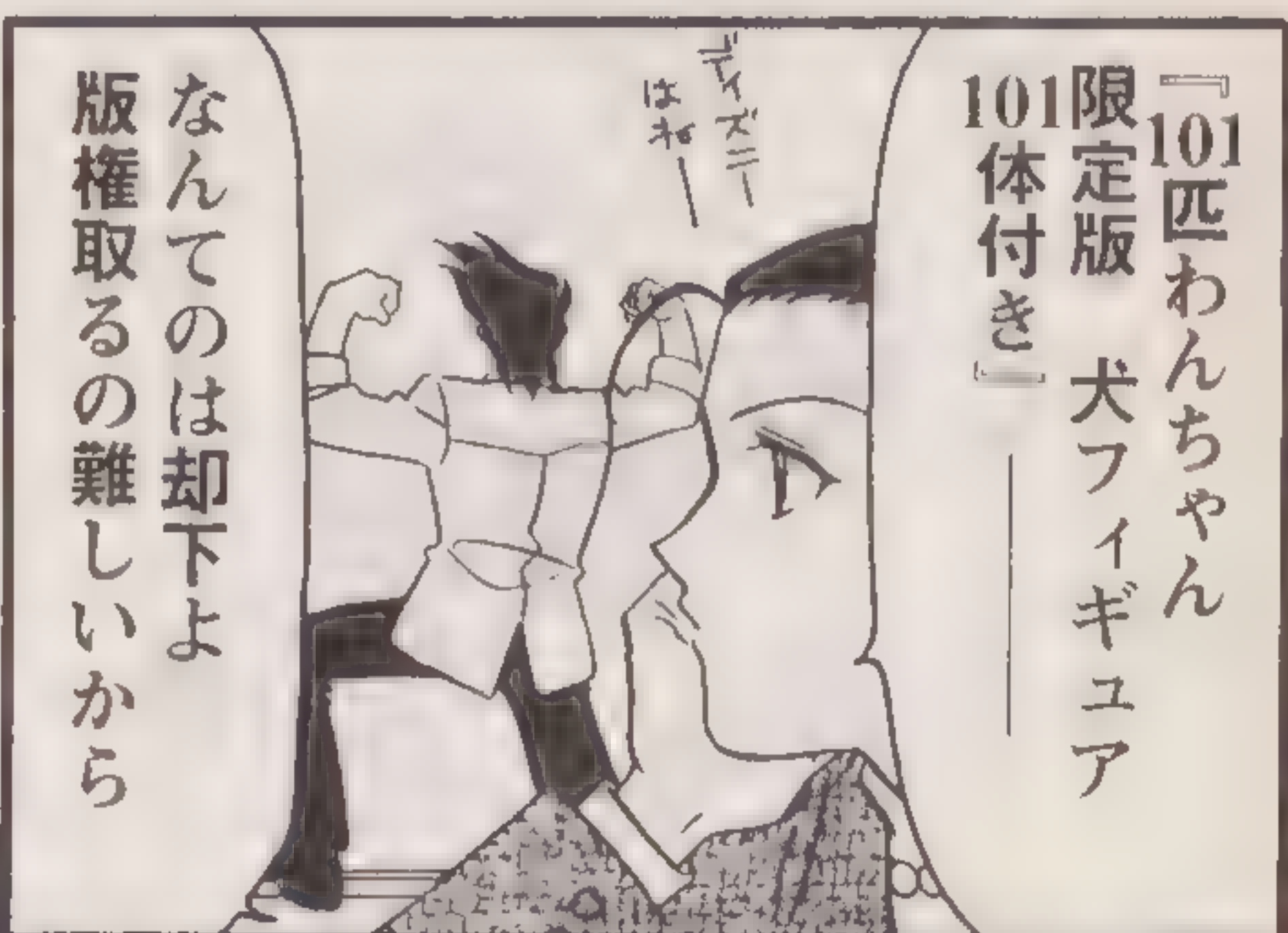
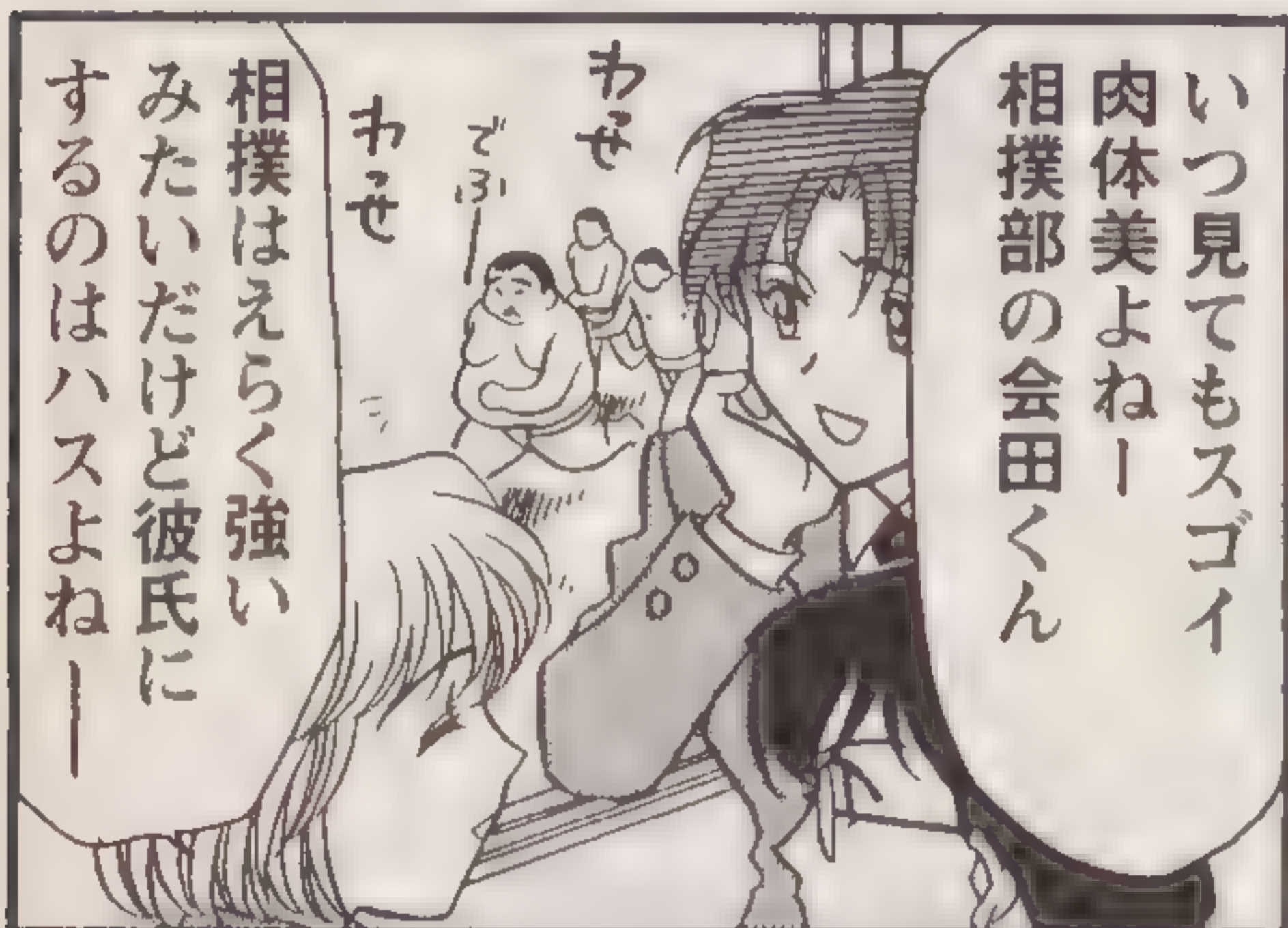
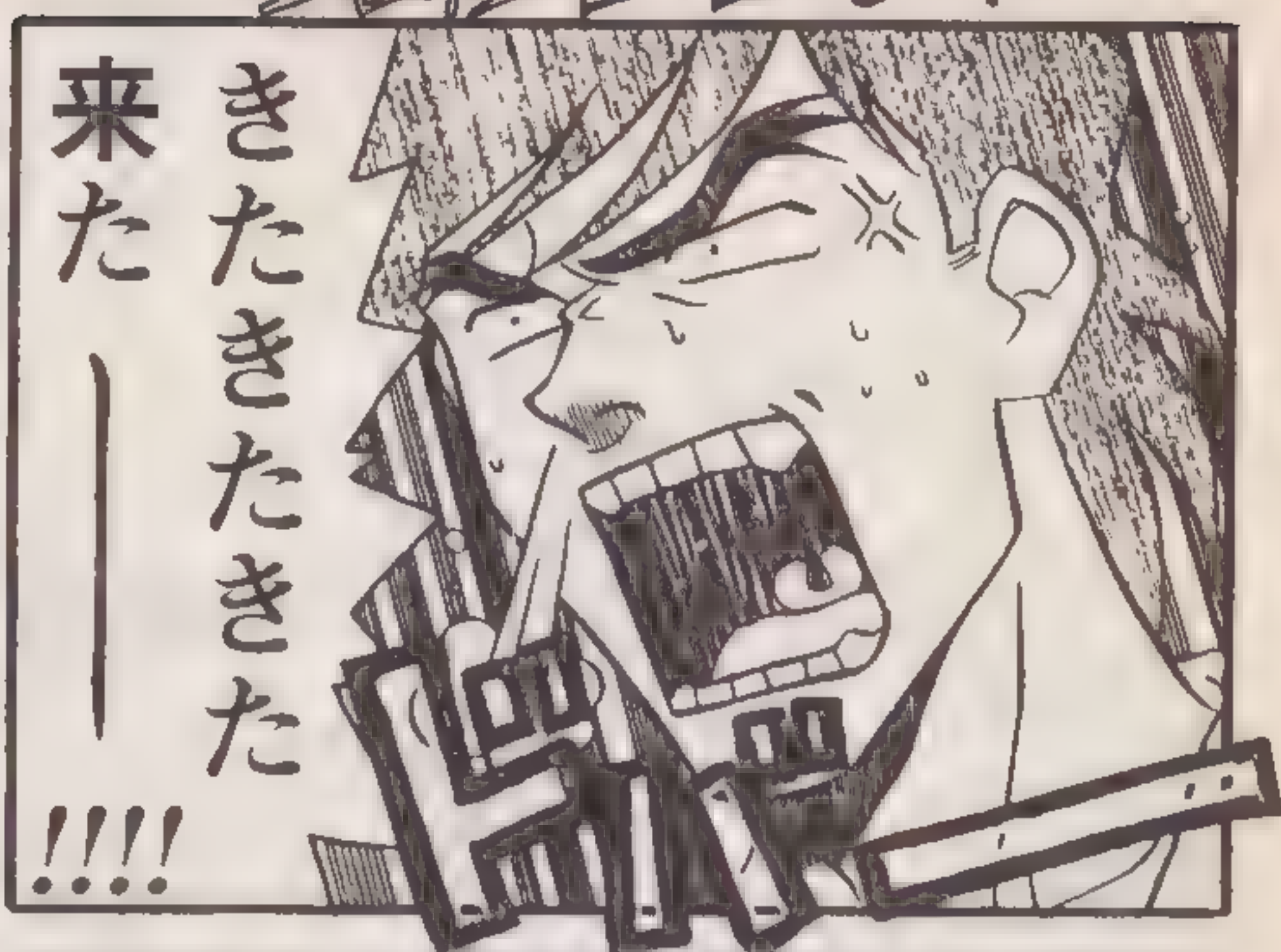
。コンビニのパンにこんなものが入ってた。■

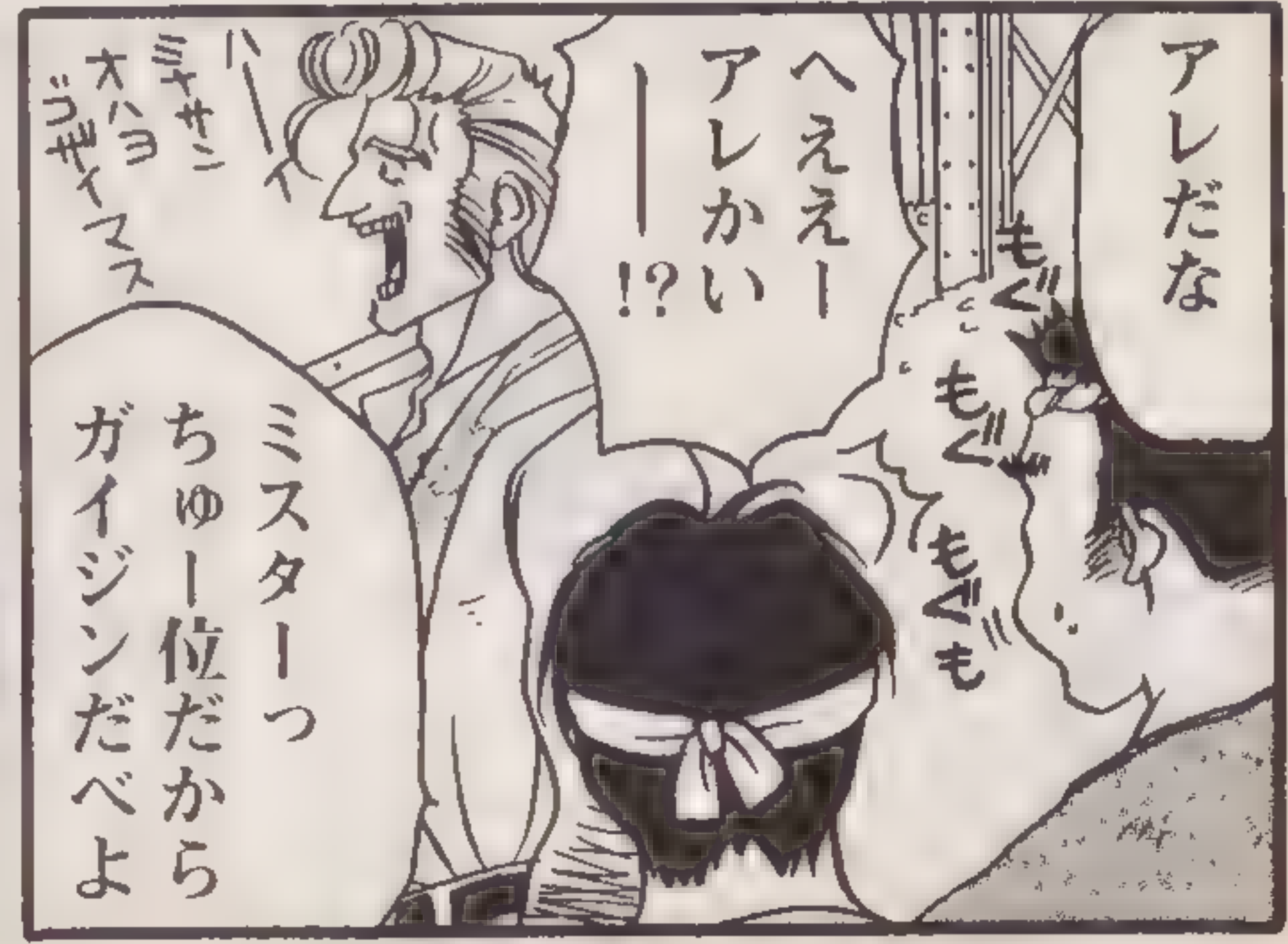
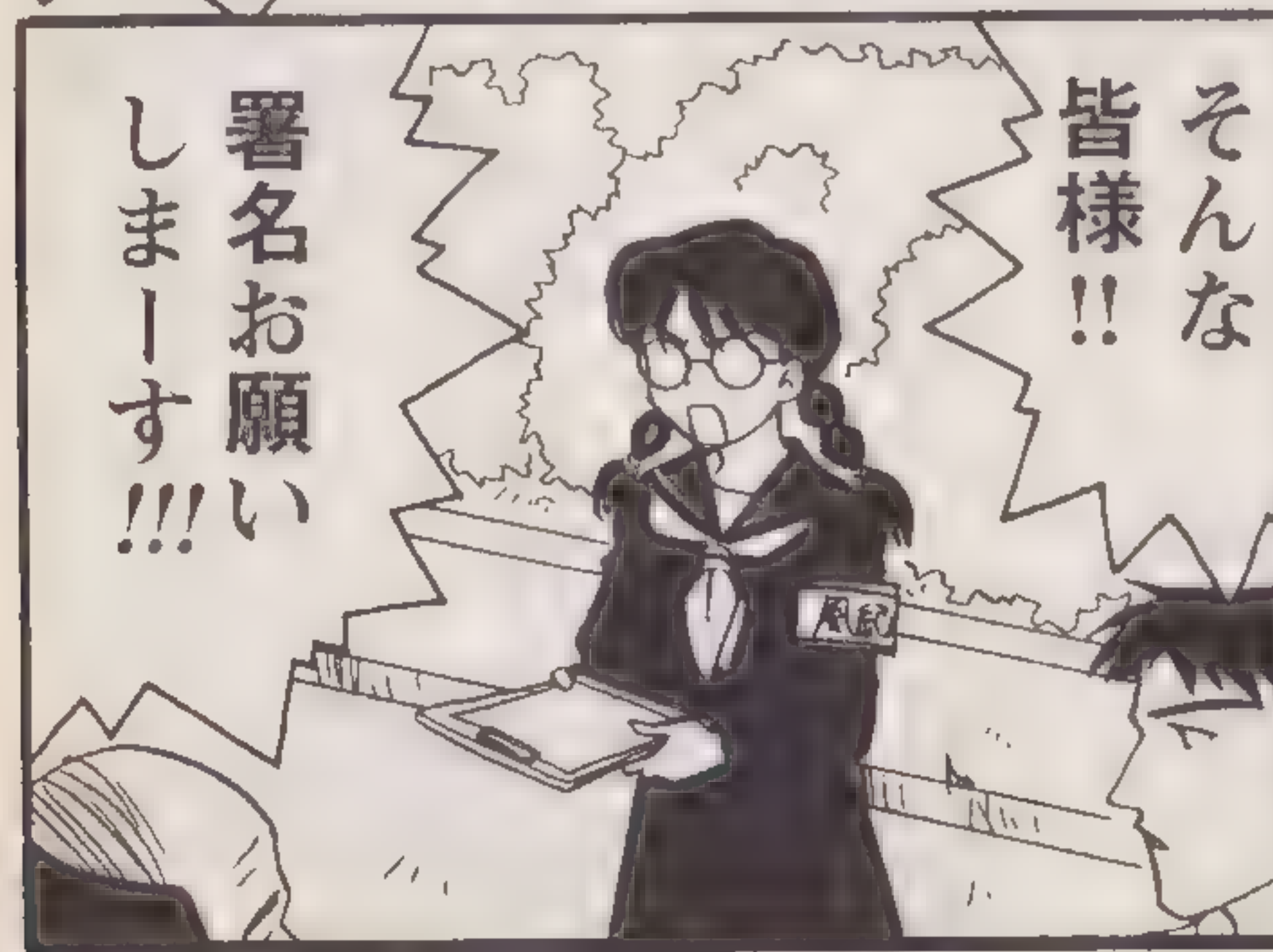
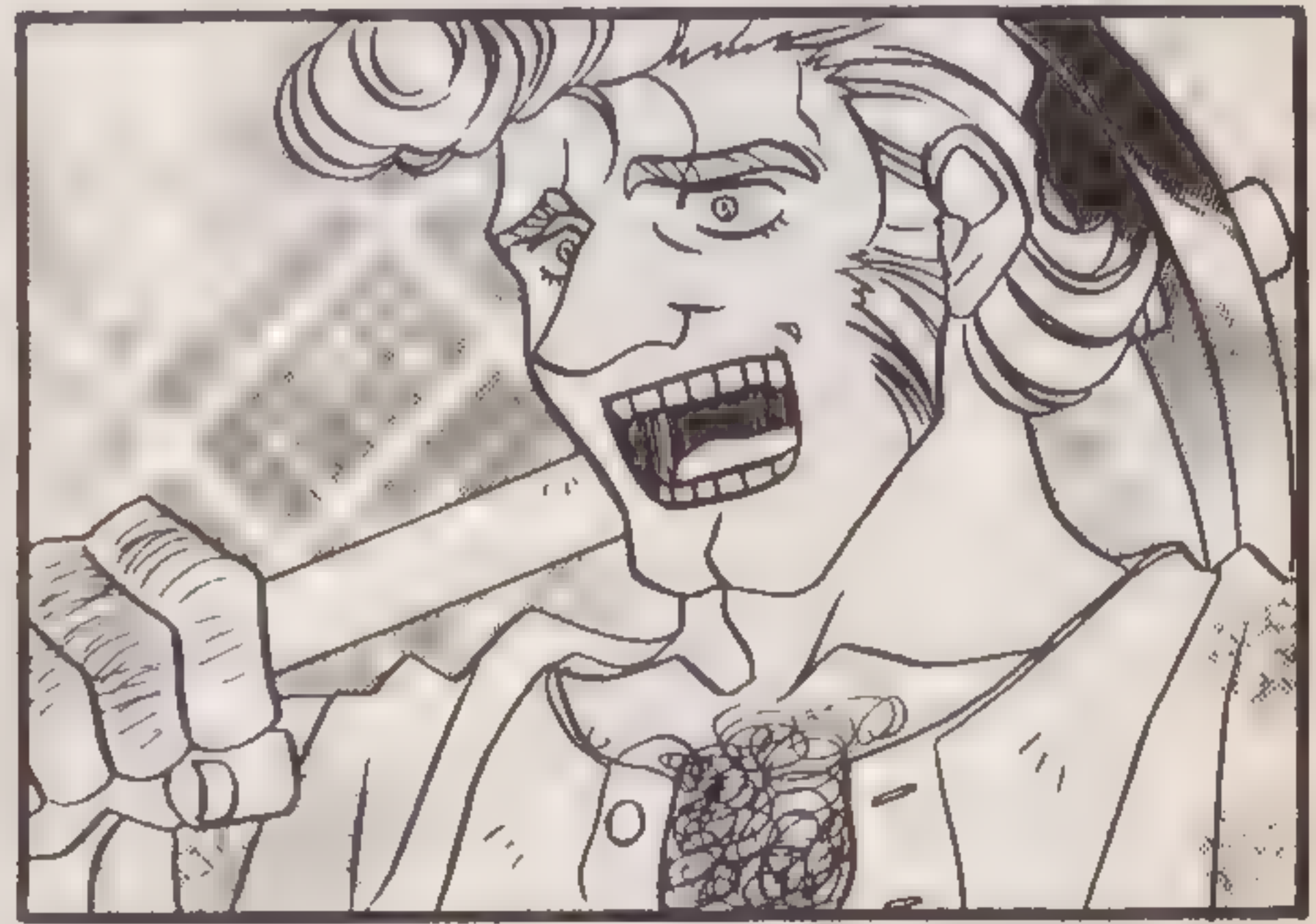
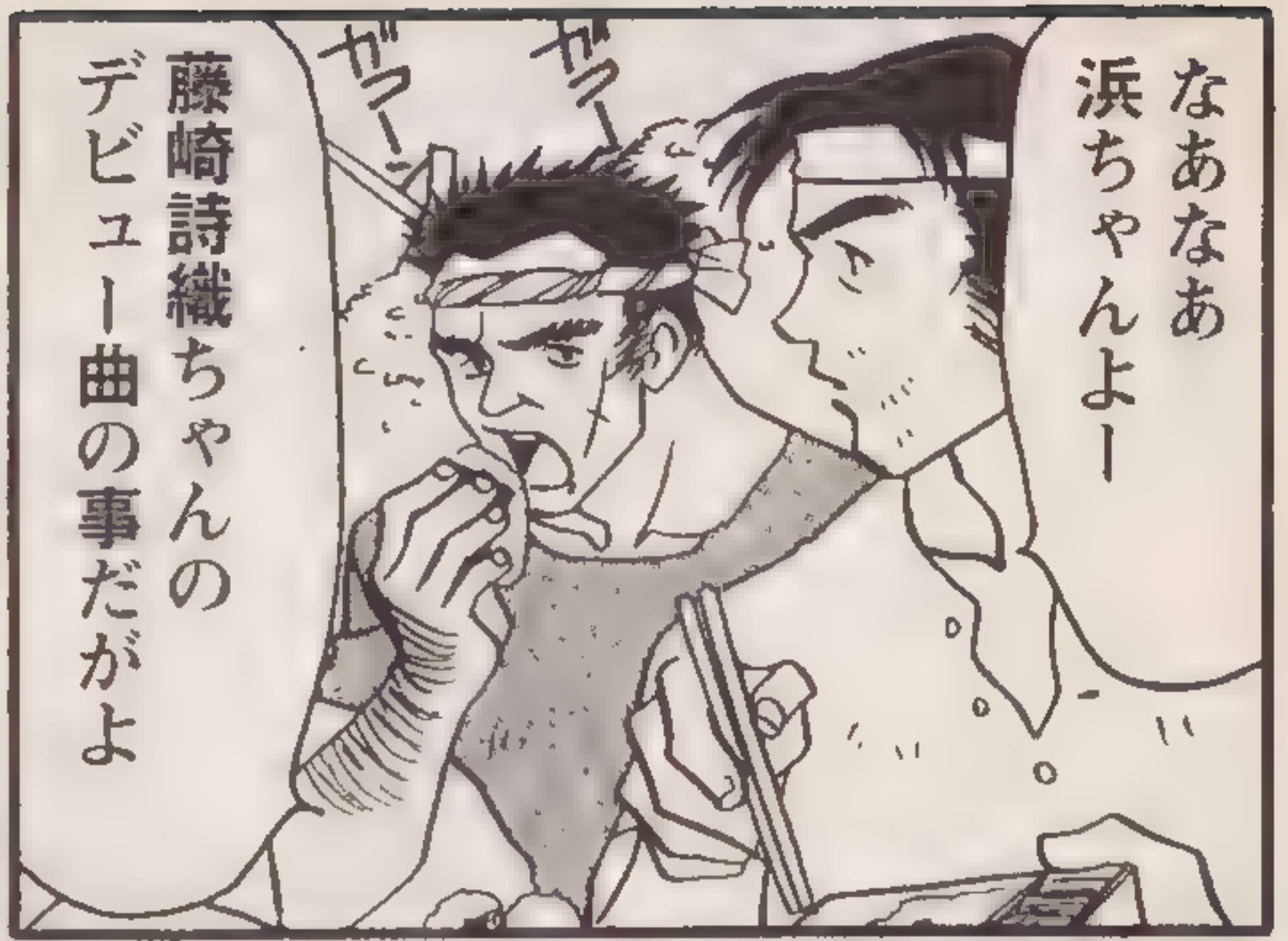
絶妙のちぐれ具合。
ど=9 矢だ"ど=9。



。 許すまじ コンビニのパン(怒) 。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA





平成 つるつる 応援団

1番 川上!
応援団員一年!!

マクロス デジタル
ミッション V F-X
やります!!



ダメっス
先輩!!!

何も
映りません

画面が
まっ黒っスー

!!!

それはP Sの
電源が入つとらん
からだ

!!

バカモ

ン!!

はぶうつ

つつ込む所が
違うだろうが
貴様ら

!!!



『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、ということなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように決めました。

- 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、
『ちうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）として
よりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場
をより重視する。
- 批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつ
ける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の
意図を読み取る努力を前提とする。
- 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだ
が、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- 批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソ
フトと判断したものに限定する。
- 評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認に
ついてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。
だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、
意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー直販方法が変わりました!

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名(フリガナ)、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記 申し込み方法は3つから選択できます。

A. ハガキにて注文

〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B. FAXにて注文

03(3551)1208
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C. パソコン通信にて注文

LD(NIFTY-Serve) LEE02342
題名「バックナンバー購入希望」
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい(現金に限ります)。なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、2週間となっています。ただし、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。

<創刊号> '94 9月発行 760円(税込)

■特集1 「ファンタジーは死んだのか」

●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か?

■特集2 「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2> '94 12月発行 760円(税込)

■特集1 「格闘ゲーム、神話の終焉」

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか?

■特集2 「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3> '95 4月発行 760円(税込)

■特集1 「次世代機を斬る!」

●セガの本気 セガサターン

●ソニーの自信 プレイステーションほか

■特集2 「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行 760円(税込)

■特集1 「帝王任天堂の悲哀と栄光」

●ウルトラ64はすべてを変えられるのか?

■特集2 「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行 760円(税込)

■特集1 「新世代ゲームの葛藤」

●アークリフトは「新世代RPG」の扉を開けたのか ほか

■特集2 「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6> '95 11月発行 760円(税込)

■特集1 「衝撃、キャラクターゲーム」

●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか

■特集2 「裏ソフトの 濃密 な生肌」

<Vol.7> '96 1月発行 760円(税込)

■特集1 「RPGの本質とは何か」

●トナリークエストII RPG最高峰の醍醐味 ほか

■特集2 「決着!? サターン vs PS」

<Vol.8> '96 3月発行 760円(税込)

■特集1 「スクウェア幻想の真実」

●FFVIIの参入の衝撃! ほか

■特集2 「今か旬の制作者たち」

<Vol.9> '96 5月発行 760円(税込)

■特集1 「胎動…アドベンチャー」

●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性 ほか

■特集2 「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

<Vol.10> '96 7月発行 760円(税込)

■特集1 「ゲームは誰が作っているのか」

●私たちは誰を評価すればいいのか ほか

■特集2 「徹底! シューティングゲーム」

<Vol.11> '96 9月発行 760円(税込)

■特集1

「どこまで出来る!?

NINTENDO64」

●N64 発売が意味するもの ほか

■特集2 「デザインするゲームたち」

<Vol.12> '96 11月発行 760円(税込)

■特集1

「注目メーカー全特集」

●カプコン〜完璧を目指す、

華やかな格闘帝国 ほか

・クリエイター原体験 横井軍平

・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13> '96 1月発行 760円(税込)

■特集1

「今のゲームっておもしろいのかよ」

●ゲーム離れが囁かれる現状とは? ほか

・クリエイター原体験 五重郎

・特別企画 美少女ゲーム業界

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行 750円(税込)

模図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏の全てがわかる特別本。



ゲーム批評Vol.13 プレゼント当選者発表!!

ゲーム批評vol.13
表紙テレホンカード
(30名)

北海道

斎藤由美子

中岡麻紀子

佐藤美由紀

板倉 紀子

高橋 元三

飯島 誠

江原 誠

古川 智康

堀川 亮

佐藤 恵司

松本 昌広

神奈川県

佐藤 大地

森田 雅人

中野 敏雄

春本 峰男

山井 克也

熊木 聖二

松本 健一

柴山 悦子

白岩 左紀

駒村 大輔

黒川 太郎

本城嘉太郎

竹尾 真治

西田 憲治

香川県

佐賀県

福岡県

糸井重里氏サイン本

(3名)

長野県

東京都

三重県

野崎 和行

川原 克彦

森田 誠一

藤井むつみ

井上 秀

宮下 悠一

小餅 雄平

平井 康博

「編集王」テレカ
(10名)

岩手県

本城 勝志

中居 鉄男

古田 謙一

中島 秀久

滝沢 亮二

大路 雅樹

右田 雄三

山田 道

利根 忠志

只野 利明

東京都

大阪府

広島県

福岡県

「ほくち」テレカ
(10名)

北海道

石川県

東京都

神奈川県

千葉県

群馬県

静岡県

岡山県

斉藤 真一

浜野 俊光

兼山 英二

滝田聖太郎

金子 正

木村 論道

小野 輝正

副島 恵太

八木 裕之

松本 有生

なお、当選品の発送は4月15日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡ください。ただし、'97年5月末日を過ぎた後のお申し出は無効となりますのでご注意ください。また、「飯野賢治の本」のプレゼント当選者に関しましては、商品の発送をもって発表に代えさせていただきます。ご了承ください。

ゲーム批評Vol.14
第4巻 第3号通巻第18号
1997年4月10日発行
定価760円(税別)

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	小泉俊昭
編集長	斎藤亜弓
副編集長	小野憲史
編集部	古庄浩二

アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
龍尾裕次
常松良三
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman
co.,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

(株) マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区湊2-4-1

MGビル

TEL 03(3206)1641(販売)

FAX 03(3551)1208

轉無斷轉

C MICRO DESIGN

Printed in Japan

ISBN4-944000-56-1

お詫びと訂正

前号P.5、19行目「仕入れ枚数の1割が上限と
言われるデシキューブへの返品枠」という表記は、
デシキューブによればF F VIIなど予約販売分以外
はQ V Sからデシキューブに100%返品が認めら
れており（今号P.72参照）、事実誤認であること
がわかりました。関係者の皆様にご迷惑をおかけ
したことを謹んでお詫言ひ申し上げます。

次回
隔月刊 ゲーム批評 Vol.15 は
5月31日発売予定

編集部から

新

新消費税導入により本の発売が遅れまし
た。楽しみにして下さっている読者の
皆様には、ご迷惑をおかけしております。次
号は発売予定日どおりなので、気長に待つて
下さいね。ところで、先日、週刊朝日（1
月31日号）のドラクエ移籍の記事で、取材を
受けたのですが、私のコメント部分が全く言
った覚えのないものになっており、びっくり
しました。マスコミって怖いですね。私たち
も本の送り手として、いろいろ考えさせられ
るものが…。

（斎藤）

(斎藤)

閔

関 西弁の強みなのでしようか 吉田監
督から「巨人の補強は、ムチャクチャですわな」と言われると、巨人ファンの身
として「そやなあ」と頷いてしまっています。
高い金を出して一流選手を何人も集めてきて
も、しよせん野球には9つのホジションしか
ない。というわけで今シーズンは吉田阪神に

今

今 度の奴は何日持つかな？ という目で
見られる、地獄のゲーム批評に参りま
した。色々ご迷惑をおかけするかと思います
が、どうぞよろしくお願いします。

(柴田)

でも残念ですが、今号をもちましてゲーム批評を去ることになりました。ライターの皆様、ご協力いただいたメーカーの皆様、デザイン事務所の皆様、読者の皆様、そしてゲーム批評編集部の皆様にこの場を借りてお礼を申し上げます。どうもありがとうございました。

(松井)

(松井)

遲

遅 ればせながら「エヴァ」面白いですな。な

んかホント今更ですけど。ところでリクルー
トの「じゃマール」読んでますか？ 実はゲ
ーム批評の連載があるんですよ、毎回編集部
のお薦めゲームを紹介しているので、是非買
って読んで下さい。ライバルは「TVブロス
かな。」

(古庄)

(古庄)



そして、2人目の新参者は、競馬大好き
の小田と申します。本当の本当に一所
懸命にガンバリますので、本当の本当によ
ろしくお願い致します。
(小田)

(小田)

注目してみようと
 思います 何かお
 もろそうな気が、
 しませんか？

(小野)



※24ページ「リアル・ドッグをこの目で見た!」はエイプリルフール企画です。

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

**第1
特集**

君は見たか、体験したか

Diablo! …究極のゲーム。

「Diablo」。コンシューマのユーザーには聞き慣れないこのタイトル。「Diablo」…。このゲームには限りないドラマが内包されている。今、ネットを通し新しい境地が開かれる。「Diablo」のすべてをここに…。

「Diablo」の魅力／完全攻略「Diablo」を倒す全て／「Diablo」完全データ／インターネット「Diablo」漂流記／スグ使える「Diablo」英会話／徹底対戦「Diablo」骨肉の戦い／「Diablo」海外での評判どう？／本当に今おもしろいゲームとは／ネット対戦のモラル辞典他

**第2
特集**

育成、バーチャルな生き物たち。

たまごっちを始め今、育成ゲームやバーチャルペットが話題となっている。制作者は何を考え、ユーザーは何を求めているのか。その魅力と現象を徹底検証。

まだ続くのか、たまごっち／森川くん2号によせる期待／犬、猫から恐竜まであるバーチャルペットたち／作品批評／制作者インタビューほか

第3特集

徹底実験、攻略本は必要か!?

今、大型RPGを始め、ほとんどの人気タイトルには攻略本が発売され、そして売れている。攻略本は必要なのか。

実験!! このゲーム攻略本なしに解けるかシリーズ～ロマンシング サ・ガシリーズ、DQシリーズ、FFシリーズ、女神転生シリーズほか／良い攻略本、悪い攻略本他

ソフト批評（ブシドーブレード、FFIV、鉄拳3、ブラストドージャー、スターフォックス64、ガンダム三部作他）

クリエイターの原体験、連載陣も絶好調!!

次回「隔月刊ゲーム批評」は **5月31日発売予定**

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

(ゲーム批評編集部)

ISBN4-944000-56-1 C2076 ¥760E

©MICRO DESIGN Printed In Japan





1 0 4 - □ □

東京都中央区湊2-4-1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 | ゲーム批評 編集部 Vol.14 アンケート 係行

フリガナ		P.N.	
氏名		職業	年齢 性別 男・女
〒 住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

次号予告で気になる記事はどれですか。

この本を購入した理由

あなたが今注目しているゲームクリエイターは誰ですか。また、その理由は？

コンビニでゲームを買ったことがありますか。また、このゲーム販売についてどう思いますか。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。